K

AMIGA PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH CD-I
CD32 CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n.12
DICEMBRE 1993
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

CANNON FODDER

LA GUERRA DELLA SENSIBLE
ACCENDE LA MICCIA DEL DIVERTIMENTO

ESCLUSIVO

REBEL ASSAULT

L'ALLEANZA RIBELLE LANCIA L'ATTACCO FINALE: CHE LA LUCAS SIA CON VOI!

PROJECT REALITY

TUTTO SULLA SUPER CONSOLE NINTENDO & SILICON GRAPHICS

INDY CAR RACING

IN 6 PAGINE TUTTI I TRUCCHI PER RIUSCIRE A DOMARE I BOLIDI AMERICANI

MORTAL KOMBAT

STREET FIGHTER 2 GETTA LA SPUGNA

SAM&MAX

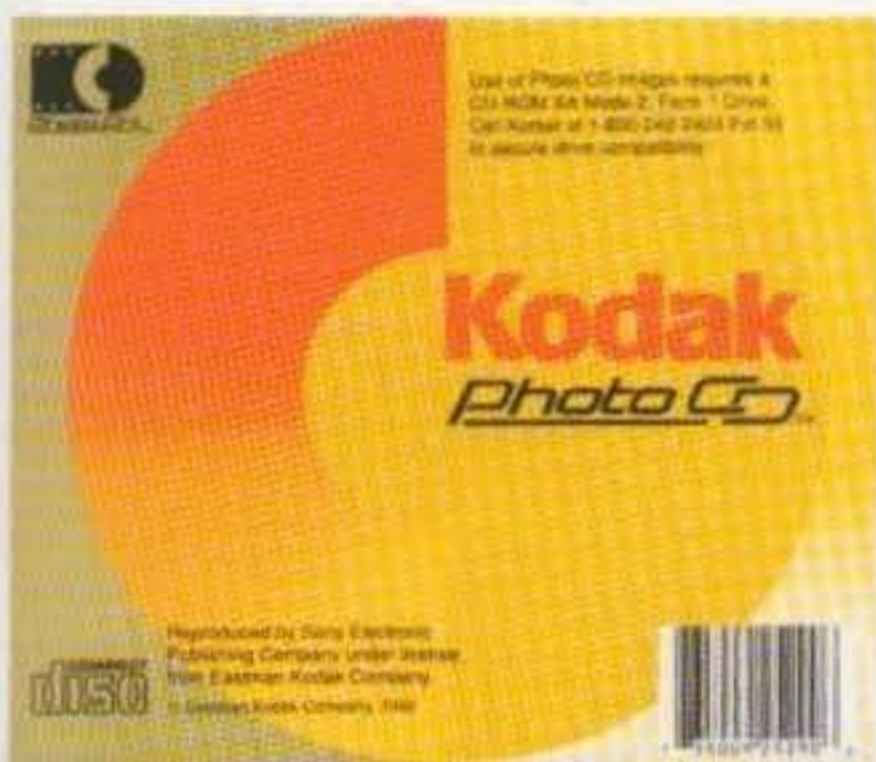
IL NUOVO MONKEY ISLAND?

RECENSIONI ANTEPRIME

PATHWAY TO DARKNESS • ALIEN BREED 2 • LABYRINTH OF TIME • ZOOL 2 • MICRO MACHINES • ALIEN BREED • SETTLERS • DRACULA UNLEASHED • BODY BLOWS GALACTIC • WONDERDOG • LIBERATION • WIZ'N'LIZ • GOBLINS 3 • CYBERRACE • OUT OF THIS WORLD • THEATRE OF DEATH • BOB'S ... LUB FOOTBALL • INNOCENT UNTIL CAUGHT •

 http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL
Videogames & Accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

Entra nel mondo multimediale!
a Natale fatti un regalo...

Kodak Photo CD

Software KODAK Photo CD
£. 49.000

Interfaccia VGA SCART
Permette di collegare un qualsiasi PC con scheda VGA o un portatile ad un televisore con presa SCART.
£. 99.000

NEW

CD-ROM DRIVES

Sony Hi-Speed
con controller AT Bus a sole £. 375.000

SOUND VISION
Compatibile 100% SoundBlaster
Casse stereo omaggio
£. 129.000

NEW

Interfaccia VGA PAL
Come VGA SCART con in più l'uscita PAL con possibilità di registrazione su VCR
£. 189.000

Dischetti HD 3.5"
£. 990

EDUTAINMENT CD 16 · DIGITALEDGE CD · DISCOVERY CD 8 · OMNI CD · DISCOVERY CD 16 · VIDEO BLASTER · Sound Blaster

Sound Blaster 2.0	Ultima versione della famosa scheda musicale	£.	129.000
Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£.	189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit + 1 CD enciclopedia	£.	239.000
Sound Blaster 16 ASP	Scheda musicale stereo 16 bit + 1 CD enciclopedia	£.	349.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo una serie di voci incontrollate, oggi abbiamo ... lancio della sua macchina CD, la famosa Playstation. E c... amo perso il conto. Il panorama hardware dei prossimi anni si sta affollando in modo preoccupante, a scapito delle case di software, costrette a riscrivere un gioco per i diversi formati (un processo a volte complesso che Trip Hawkins paragonava a "trasformare una BMW in Mercedes a martellate"), ma soprattutto a scapito degli utenti, costretti ad improvvisarsi analisti di mercato per decidere quale macchina acquistare. È evidente che nessuna casa produttrice vuole essere tagliata fuori da un mercato - quello dei videogiochi a 32-bit - che secondo alcune previsioni supererà il miliardo di dollari (ovvero milleseicento miliardi di lire) nel 1988. È altrettanto evidente che un acquisto errato può significare ritrovarsi orfani di un sistema abbandonato alla deriva. L'unico modo per non correre questo rischio consisterebbe nell'aspettare e vedere quello che succede prima di decidersi per l'acquisto di un sistema piuttosto che un altro. Purtroppo, in un settore come questo, in continua evoluzione, ciò significa una sola cosa: che si finisce per aspettare e basta. Bisogna quindi affidarsi a una guida che possa vedere al di là delle dichiarazioni roboanti dei produttori e consigliarci quale strada intraprendere.

K è questa guida. La guida al divertimento elettronico, come recita il "sottotitolo" della testata da ormai cinque anni. Nel dicembre del 1988, usciva il primo numero di K. Oggi, nel festeggiare il quinto compleanno, e nel ringraziarvi per il sostegno, l'affetto e la simpatia che ci avete dimostrato, vogliamo farvi una solenne promessa: continueremo a guidarvi nell'affascinante mondo del divertimento elettronico. Seguiteci e non perderete mai la strada.

sommario

56

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubin

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Matteo Bittanti, Alessandro Cattelan, Pa Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verr

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Sim Bechini, Alessandro Pasetto, Tiziano Toniutti, Derek Fuente, Mario Maron, Vincenzo Beretta, Omar Tessadori, Massimo Triulzi.

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel: 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, S. Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le moda di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

NEWEL

NEWEL srl - Computer & Videogames

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DOMENICHE COMPRESE

SOFTWARE CD-ROM GAMES

CD GAME PACK II — L. 99.000
IL CD COMPRENDE: CHESSMASTER 2100, ROBOT TANK, BEYOND THE BLACK HOLE, LIFE AND DEAD, GIN KING, DAMA PUZZLE GALLERY, BRUCE LEE LIVES, BACKGAMMON, LOOP

CD COLLECTION GAME 1 — 69.000
IL CD COMPRENDE : MEGAFORTRESS, DAS BOOT, ACES

Titolo	Prezzo
3D Pool Il famosissimo gioco del biliardo.	69.000
7th GUEST Migliore grafica, migliore sonoro, migliore horror adventure ed enigma game	149.000
AEGIS: GUARDIAN OF FLEET Battaglie tra navi che risultano essere la piu' reale simulazione.	199.000
Battle Chess Grafica ed animazioni mozzafiato per i migliori scacchi animati	89.000
Chessmaster 3000 "Il **MUST** del gioco degli scacchi."	119.000
Chessmaster 4000 turbo A quanto pare sono riusciti a migliorare il meglio	129.000
Cover girl strip poker Eccezionale strip poker con modelle famose ed animazioni	89.000
Cyberworld I Cyborg, parte uomini parte macchine	89.000
Day of tentacle Il seguito di Maniac Mansion - IL GIORNO DEL TENTACOLO-	139.000
Desert Storm Il deserto e' uno dei posti dove combattere risulta difficilissimo.	119.000
Dinosaur safari Vola indietro nel tempo con questa avventura preistorica interattiva.	159.000
Don Quixotie Un gioco atteso per anni da molti. Un capolavoro.	89.000
Dracula Unleashed Bellissimo film dell'orrore interattivo, atmosfera da brivido da giocare al buio	169.000
F117A / F15-II + scenari Vola con i Jet piu' veloci dell'esercito a 1000 km/h	119.000
Gigagames Collection di giochi, trucchi, cheat mode, soluzioni ... E non solo!!	69.000
Gunship Pilota anche tu il mitico elicottero	59.000
Gunship 2000 + scenari Versione riveduta del ed aggiornata del famosissimo simulatore con scenari	89.000
Hell Cab Se vi e' piaciuto 7th Guest, non potrete non apprezzare questo taxi per l'inferno	179.000
Inca Grandiosa avventura virtuale con grafica digitalizzata, fluida e scorrevole	139.000
Inca 2 Entusiasmante seguito della piu grande avventura virtuale digitalizzata	TELEF.
Juke box Tre avvincenti giochi LINX, JETFIGHTER, FACES	99.000
Jutland La giocherete la migliore simulazione strategica navale.	149.000
King quest VI Si sa' cos'e' ed e' inutile spendere altre parole. Da non perdere.	119.000
Leaderboard collection Un gioco del golf da fare [illegible].	89.000
Loom Un classico nel suo genere. E' il padre di MONKEY ISLAND	99.000
Mad dog McCree L'unico film Western interattivo digitale grafica mai vista	139.000
Microprose Soccer Storico e grande gioco del calcio della MICROPROSE	69.000
Microsoft Golf La migliore grafica, la migliore fluidita' per il migliore gioco del GOLF	169.000
Midwinter Guerra strategica simulata in 3D	69.000
Napoleonics Attesissimo gioco dai risvolti imprevedibili	89.000
Oldies but Goodies Il titolo parla da se..... I PIU' VECCHI MA I PIU' BELLI...	49.000
Protostar Grandiosa avventura spaziale interattiva, grafica da urlo ed emozioni sicure	129.000
Return to ZORK Epica avventura con immagini digitali, fluido ed avvincente.	129.000
Rick Dangerous Rick e' arrivato anche sul CD-ROM, seguilo in avventure pazzesche	69.000
Savage Arcade con labirinti, mostri e trabocchetti spaventosi	69.000
Secret of the Luftwafe Un simulatore con uno sfondo storico. Originale veramente.	99.000
Shelock Holmes detective 90 minuti di film per scoprire il mistero ?	89.000
Stellar seven game Lo spazio e' infinito come il divertimento con questo CD.	89.000
Tornado Il piu' venduto simulatore di volo ora anche su CD in italiano	129.000
Ultima Underw.& Wing C.2 Due grandi classici in un solo Compact Disc	199.000
Wath of the demon Un 'appassionante avventura medioevale tra mostri e streghe.	69.000
Where is Carmen.... Ormai presente su tutti i computer l'avventura piu' affascinante...	89.000
Wing com. + secret mission Che bello volare con nuove missioni per le galassie infinite.	99.000

CD-ROM EDUCATIVI

Titolo	Prezzo
Arthur teacher troubles Programma educazionale per bambini da 5 a 10 anni. Inglese	69.000
Barney B. Goes to Space Un viaggio nello spazio con lo Shuttle, educativo.	69.000
Dictionary for Cildren Dizionario per bambini con pronuncia corretta in inglese.	119.000
Dinosaur discovery Piu di 150 specie di dinosauri e animali preistorici descritti al dettaglio	169.000
DINOSAURS ENCICLOPEDIA La piu completa enciclopedia sul mondo preistorico	169.000
Distant suns Il miglior planetario esistente, comprende un favoloso libro di litografie	289.000
Enciclopedia Groliers 1.0 Nuova versione completa in 21 volumi, con foto color, Windows.	149.000
Great cities of the world 2 Berlino, Buenos Aires, Chicago, Gerusalemme, Roma, S.Francisco....	99.000
London Tutte le informazioni, le immagini della citta piu affascinante	119.000
National Geographic M. N.Geographic Mammals, Foto, animazioni, Sonoro...	99.000
Solar System OUR I pianeti, le stelle, le costellazioni e tutti i dati del nostro sistema solare.	99.000
Talking schoolhouse 5 Programmi educativi per Bambini. Inglese	69.000
Toolworks ref. library Webster's dizionario, definizioni, e molto piu	49.000

CD-ROM UTILITY

Titolo	Prezzo
1001 Utilities Gia' dal titolo si capisce il contenuto. Per tutti gli usi e gusti.	49.000
Adventures in Heaven Centinaia di giochi di tutti i tipi, dai vecchi ai nuovi titoli, carte e molto di piu'.	49.000
All music guide Sensazionale! Contiene piu' di 200.000 brani, 30.000 artisti, recensioni ecc.	119.000
Architectural CD Utility e oggetti per architetti e disegnatori CAD	139.000
Buisness Master [illegible]	89.000
Computerworks CD interattivo per capire definitivamente il funzionamento del tuo PC	89.000
Corel ART SHOW III Un imponente raccolta di disegni [illegible]	119.000
European monarchs [illegible]	89.000
Fisheye view PHOTO-CD con 213 [illegible]	119.000
GIFS Galore Centinaia di immagini [illegible]	49.000
Guinnes books Il Guinness dei primati su CD [illegible]	79.000
Kodak photo CD Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD	59.000
Lighting CD Aumenta le prestazioni del vostro CD-ROM del 1000%	199.000
Megamedia Contiene [illegible]	59.000
Mother earth II [illegible] in SVGA	79.000
MS Cinemania La piu' completa enciclopedia del CINEMA con grafica, animazioni e sonoro	169.000
Multimedia FILES tra immagini, animazioni ed effetti sonori per PC/AMIGA ecc.	13.000 79.000
North American Indians [illegible]	119.000
Phoenix Shareware 3.0 [illegible]	49.000
Publisher Paradise Immagini, clips, fonts, PCX, TIF, 5800 CDR [illegible]	89.000
Shareware avalance [illegible]	119.000
Shareware Explorer 4 4 CD set di raccolta shareware DOS/WINDOWS dal 1991 ad oggi	159.000
Shareware extravaganza 4 CD per una completa raccolta di shareware	119.000
Shareware heaven [illegible]	49.000
Shareware II THE MAXX [illegible] 1993	49.000
Shareware overload [illegible] anche per Windows	39.000
Shareware studio II [illegible]	69.000
Shareware studio III Terza parte della famosa collezione shareware	69.000
So much shareware 2 [illegible]	119.000
Software Vault Gold Centinaia di files, programmi e utility per DOS/WINDOWS. [illegible]	59.000
Sound Sensations [illegible]	49.000
Texture Heaven [illegible] 24 BIT. [illegible]	169.000
Top 2000 Shareware [illegible]	79.000
Wild places Contiene [illegible] SVGA [illegible]	69.000
Win CD Trasforma il tuo CD-ROM [illegible] CD audio	119.000
Win Platinum shareware Il migliore shareware per Windows.	59.000
Windoware Economica e completa raccolta Shareware Windows [illegible]	39.000
Windows shareware Gold [illegible] per Windows. BEST UTILITIES !	79.000
Works for Windows [illegible] Word Processor per Windows [illegible] CD	129.000
World Atlas for Windows Un atlante [illegible] PC	89.000
World facbook Oltre 250 [illegible]	99.000
World view [illegible]	79.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI

K NEWS

a cura di Diego Antonelli

SEGA
SI AUTOCENSURA

La casa giapponese ha deciso di apporre sulle scatole del gioco *Robocop versus Terminator* un adesivo recante la cifra 16 e una spiegazione destinata agli acquirenti del gioco nella quale si precisa che il gioco contiene scene di violenza. Non si tratta di una censura imposta da qualche organo di controllo, ma di una forma di autocensura voluta dai vertici del colosso nipponico del videogioco. Per il momento si tratta di una decisione singolare, riguardante solo questo gioco, ma non pare improbabile che da qui a poco si giunga ad una standardizzazione di questa pratica. In effetti negli Stati Uniti la Sega pratica già una forma di classificazione dei suoi prodotti, dividendoli in "per tutti", "per un pubblico maturo" e "per adulti". La Sega Europa comunque ha dichiarato di non avere intenzione di adottare una simile misura anche sui prodotti destinati al vecchio continente... almeno per il momento!

NATALE
sotto il segno della Lucas

Si preannuncia un Natale ricco per tutti gli appassionati di videogiochi, ed in particolare per gli affezionati ai prodotti Lucas. La C.T.O. di Bologna - distributrice per l'Italia dei prodotti Lucas - ha infatti deciso di preparare per Natale una serie di allettantissime videoproposte; vediamole insieme. Ad un prezzo che potrà oscillare tra le 139 e le 149 mila lire I.V.A. inclusa gli amanti del genere "stellare" potranno portarsi a casa *X-Wing + B-Wing*; due accoppiate da non perdere per gli appassionati dei giochi d'avventura sono *Monkey Island 1 + Monkey Island 2* (a 99.000 lire + I.V.A.) e *Monkey Island 2 + Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (109.000 lire + I.V.A.). Infine per gli amanti del mitico Indy assolutamente imperdibile l'acquisto di Indiana Jones and the Fate of Atlantis + Indiana Jones and the Fate of Atalntis - the action game (99.000 lire + I.V.A.). Da sottolineare che i prodotti comprati in offerta sono nelle loro confezioni originali!

SONY
UNA CONSOLE IN PIU

I boss della Sony hanno dato l'annuncio della realizzazione di una console da parte del colosso dell'elettronica di consumo nipponico. La console dovrebbe essere messa in circolazione entro la fine del 1994 in Giappone e nei primi mesi del 1995 in Europa. La casa giapponese ha addirittura creato un nuovo dipartimento interno, il Sony Computer Entertainment, che si occuperà dello sviluppo sia dell'hardware che del software per questa nuova macchina. Per il momento tutta l'operazione è ancora coperta da un fitto riserbo. Quello che si sa per certo è che la console utilizzerà come supporto il CD (tanto per cambiare!). I dirigenti Sony si dicono convinti di essere sul punto di realizzare una macchina dalle potenzialità straordinarie e in grado di dare una scossa al mercato delle console, attualmente interamente controllato dal duopolio Nintendo-Sega. Per quel che si sa tecnicamente la macchina sarà in grado di gestire grafica tridimensionale a velocità fino ad ora mai viste se non su workstation professionali.

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO
METTE LE MANI SULL'UOMO RAGNO

In occasione del Natale la Simulmondo lancerà sul mercato un nuovo filone di avventure ispirate al popolare personaggio della Marvel. L'Uomo Ragno entra dunque a far parte di quei personaggi per i quali la software house italiana produce avventure a basso costo, in vendita nelle edicole. Anche il formato delle avventure si affianca a quello dei suoi predecessori: una storia "autoconclusiva" al mese in versione PC e Amiga. La prima avventura sarà disponibile in 5 lingue: italiano, inglese, francese, tedesco e spagnolo, più una versione speciale per il mercato americano. La storia vede il nostro eroe alle prese con uno dei suoi più odiati nemici, il malvagio Hobgoblin. L'Uomo Ragno si lancia all'inseguimento del perfido figuro attraverso i cunicoli delle fogne di New York e all'interno delle industrie Osborne. Con questo prodotto la Simulmondo ha dichiarato di voler realizzare un gioco graficamente eccellente, ma senza sottovalutare la qualità e lo spessore narrativo delle storie.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Una recente indagine a cura dell'inglese Youth TGI sulla diffusione del divertimento elettronico tra i giovani anglosassoni con un'età compresa tra i 7 e i 19 anni, ha rivelato che ben il 79% degli intervistati si diletta con i videogiochi, e in particolare l'85% dei ragazzi in età compresa tra i 7 e i 10 anni, l'83% tra gli 11 e i 14, e il 70% tra i 15 e i 19. Particolarmente interessante il fatto che il 52% degli appartenenti a quest'ultima fascia giochi con delle console portatili, mentre in verità solo il 33,7% ne possiede una (ciò significa che ben il 34% gioca a scrocco).
Circa il 70% degli intervistati sotto i 14 anni afferma di utilizzare il computer per i compiti scolastici (difficile stabilire la percentuale di bugiardi). Ultimo dato, il numero di giochi comprati nell'ultimo anno: il 13,8% degli interpellati ne ha acquistati 3 o 4, il 9% due, il 5,6% solamente uno, mentre l'8,7% più di sei.

L'AMERICA GIOCA COL SISTEMA SANITARIO

Sistema uninominale o maggioritario? È meglio poi l'uninominale secco o in due turni? E il premio di maggioranza? Questi sono solo alcuni dei quesiti che governano il dibattito politico italiano da almeno un anno, e sui quali si sono scontrati personaggi politici di ogni colore e provenienza, ciascuno sostenendo la superiorità della propria idea. E il cittadino il più delle volte rimane disorientato da questo dedalo di proposte diverse che si intersecano e sovrappongono. Questo è uno dei piccoli difetti della politica, al quale però in futuro si potrebbe porre rimedio. I guru della comunicazione americana hanno studiato un videogioco che simula le conseguenze delle diverse alternative di riforma sanitaria, prendendo in considerazione tutte le variabili possibili, come le tasse, la spesa pubblica e il disavanzo federale. Il gioco (una specie di Sim City, e infatti si chiama Sim Health) è stato commissionato da un ente morale, e ha ottenuto l'approvazione di parecchi senatori impegnati nella discussione della riforma. "Credo che in questo modo la gente riuscirà a capire scelte molto complesse" ha dichiarato il senatore democratico Christopher Bond. Il gioco può essere ordinato telefonando ad un numero verde, e costa 29,95 dollari.

IL SOFTWARE DI DIO

Si chiama Godsoft ed è la prima software house europea ad occuparsi interamente di programmi religiosi. La prima in Europa dunque, ma non nel mondo, visto che negli Stati Uniti esistono già almeno due case del genere, la Ark Multimedia e la Wisdom Tree. E infatti la Godsoft inizialmente si occuperà di distribuire i prodotti realizzati da queste due case statunitensi. I primi titoli che verrano introdotti sul mercato europeo sono i seguenti: *Onesimus - a quest for freedom, Bible paint, Journey to the Promised land, Quest of the Scroll Scholar, Dino paint & learn, Pick'n'click, Spiritual warfare, Exodus* e *Bible Adventures*. "Ci rendiamo conto che quello che stiamo facendo non incontrerà i favori di tutti quanti - ha dichiarato uno dei responsabili della Godsoft - ma siamo anche convinti che questa iniziativa piacerà molto ad un buon 10/13% della popolazione, e probabilmente la nostra è anche una stima pessimistica. Per questo abbiamo deiso di sviluppare un software che riprenda la fede e la tradizione Cristiana".

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GIG® nel paese delle meraviglie

SUPER MARIO WATCH®

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ____________ cognome ____________

via ____________ n° ______ città ____________

provincia ____________ cap ____________ tel. ____________

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ____________

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ____________ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ____________ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ____________ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ____________ Mese e anno di acquisto ____________ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ____________

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH

 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZ

ASTERIX COMBATTE LA STANCHEZZA

I programmatori del videogioco Asterix per Super Nintendo hanno avuto una innovativa trovata. Hanno infatti pensato di inserire nel gioco una schermata che compare ogni 60 minuti, nella quale appare Asterix in persona (si fa per dire) che chiede al giocatore "Che ne diresti di fare una pausa?". Il giocatore a questo punto ha la possibilità di decidere se continuare la partita o smettere. Se si sceglie di continuare l'eroe riappare sullo schermo e chiede "Sei proprio sicuro?" Se si risponde affermativamente anche a questa domanda il gioco può riprendere. I test fatti su un campione di videogiocatori di età compresa tra gli 8 e 14 anni ha dato risultati impensati. Ben due ragazzi su tre dopo due ore davano retta al consiglio dell'eroe francese e interrompevano la loro attività videoludica. L'esperimento potrebbe aprire la strada a questa nuova forma di prevenzione "passiva" contro la prolungata permanenza dei giovani videoappassionati di fronte al video.

Astérix

FANTASIE CELTICHE DALLA EDITRICE GIOCHI

È nato Druid, il nuovo gioco di ruolo della giochi preziosi. Druid, come dice il nome stesso, ha un'ambientazione fantasy-celtica, frutto di una meticolosa ricerca storica, portata a compimento dagli sviluppatori della casa milanese. Il sistema di gioco è interamente basato sul lancio di dadi percentuali. Ogni tipo di azione ha un determinato (e mutevole nel tempo) coefficente di difficoltà: tirando i dadi percentuali si determina la buona riuscita o meno dell'azione intrapresa. Il gioco è spettacolare anche nelle illustrazioni, curate interamente da Paolo Parente, uno dei migliori illustratori del panorama italiano, specializzato nella realizzazione di scenary fantasy, ma anche cyberpunk. Druid è in vendita nei migliori negozi di giochi da tavolo ad un prezzo di circa 40.000 lire.

Druid
Regolamento

Elite II A QUOTA 100.000

La Gametek ha annunciato di aver distribuito in un solo giorno ben 100.000 copie di *Elite II*, di cui 60.000 solo in Europa. I numeri dovrebbero rapidamente aumentare, e la Gametek ha già preventivato di distribuire entro Natale 100.000 copie del prodotto per il mercato europeo. Si tratta sicuramente del record stagionale, motivato soprattutto dalla grandissima attesa che si era creata negli acquirenti, dovuta a ben cinque anni di programmazione e ai dieci anni di distanza dall'uscita del primo *Elite*. Il capo della divisione europea della Gametek, Kelly Sumner, ha dichiarato in un'intervista: "Elite II è un fenomeno a livello europeo. La gente lo attende con ansia da diverso tempo. Pensate che i nostri centralini sono arrivati a ricevere fino a 100 telefonate al giorno di gente che voleva semplicemente sapere quando sarebbe uscito *Elite II*".

REGOLE PER I VIDEOGIOCATORI

La ELSPA, l'associazione europea che raggruppa le case editrici di software ludico, a seguito delle polemiche sul rapporto tra epilessia e videogiochi ha diramato un documento nel quale si enunciano le cinque regole che andrebbero rispettate da parte degli utenti di videogiochi per evitare qualsiasi tipo di inconveniente. Le pubblichiamo volentieri.

1. **Evitate di giocare quando siete stanchi. Non giocate più di un ora per volta.**
2. **State seduti lontano dallo schermo, preferibilmente a 3 metri dallo stesso.**
3. **Giocate in luoghi ben illuminati.**
4. **Riducete la luminosità dello schermo per ridurne il contrasto.**
5. **Non utilizzate schermi più grandi del necessario**

Questi piccoli accorgimenti vi aiuteranno a godeei di più i videogiochi, giocando di più e migliorando i vostri risultati.
Soltanto 15.000 persone in tutto il Regno Unito (non esistono i dati corrispondenti per il nostro paese) soffrono di epilessia fotosensibile (sensibile cioè alle luci intermittenti che raggiungono una frequenza critica). Ricorda: computer e videogiochi sono divertenti.

BREVI

La Core Design ha creato una nuova etichetta che si occuperà della distribuzione di budget games. Il nome dato a questa nuova etichetta è Corkers, e la sua prima uscita è stata a fine novembre una raccolta di 4 vecchi giochi della Core: *Chuck Rock, Corporation, War Zone* e *Torvak Warrior*

La Virgin Interactive Entertainment è riuscita ad assicurarsi la collaborazione di Julian Rignall, uno dei più importanti giornalisti inglesi nel campo dei videogiochi. Il suo compito sarà quello di provare i giochi in fase di sviluppo e dare consigli e giudizi sui prodotti sottopostigli.

Il gruppo culturale di ricerca Stonehenge organizza nei giorni 14/15/16 gennaio 1994 presso il Centro Civico Buranello di Via N. Daste 8A a Genova un torneo di giochi di ruolo. Le iscrizioni sono aperte dal 3 novembre fino al 10 gennaio presso gli uffici della Stonehege, in Piazza Piccapietra, 64 - 16121 Genova. Tel 010/543402 - 010/580135

CENTREGOLD
QUOTATA IN BORSA

La CentreGold, società nata dall'accordo tra la Centresoft e la U.S. Gold è arrivata ad essere quotata alla borsa di Londra, destando grande interesse negli investitori locali. Il prezzo di partenza con cui sono state scambiate le azioni della neonata società era di una sterlina per azione, ma già il primo giorno il valore del titolo è cresciuto fino a raggiungere un valore di una sterlina e venticinque. Complessivamente la CentreGold è stata valutata qualcosa come 50 milioni di sterline. Un'ennesima conferma che il videogioco è un settore che tira sempre di più, e sul quale sempre più persone sono disposte a investire.

TEMPO SCADUTO

Si chiama moderator, e rischia di diventare l'incubo di tutti i videogiocatori del mondo, specie quelli sotto i 16 anni di età. Si tratta di una scheda da inserire nelle console dei due colossi del settore, Sega e Nintendo, nata in Gran Bretagna, e della quale pare cominceranno presto a circolare i primi esemplari anche nel nostro paese. La funzione svolta da questa scheda è quella di consentire un uso moderato della console di turno. Grazie al Moderator infatti il genitore potrà stabilire quanto tempo massimo il proprio figlio può passare di fronte al monitor. Trascorso questo periodo la console si spegne automaticamente, restando spenta fintanto che non è trascorso un determinato intervallo di tempo. Il Moderator costa circa 120.000 lire e consente 5 programmazioni. I genitori più intransigenti potranno consentire ai propri figli un utilizzo giornaliero della console, di non più di mezz'ora. I più buoni la renderanno disponibile per ben mezz'ora ogni due ore.

LOGIC 3
TRA LE NUVOLE

Decisamente originale il "taglio estetico" del Tornado, il nuovo joystick lanciato dalla Logic 3, dotato di un particolare "occhiello" che ne consente una migliore impugnatura. Come suggerisce il nome stesso, il controller è stato appositamente studiato per le simulazioni aeree, per gestire in contemporanea la conduzione di un mezzo, la selezione di diversi tipi di armi e il fare fuoco. In particolare la sua sensibilità, un dispositivo di "autocentramento", un controller per gli assi X e Y, e il sistema di autofire fanno di questo oggetto uno dei più sofisticati, ma anche più facili da usare, joystick in circolazione. Il tutto ad un prezzo che non dovrebbe superare di molto le 30.000 lire

AAA CERCASI

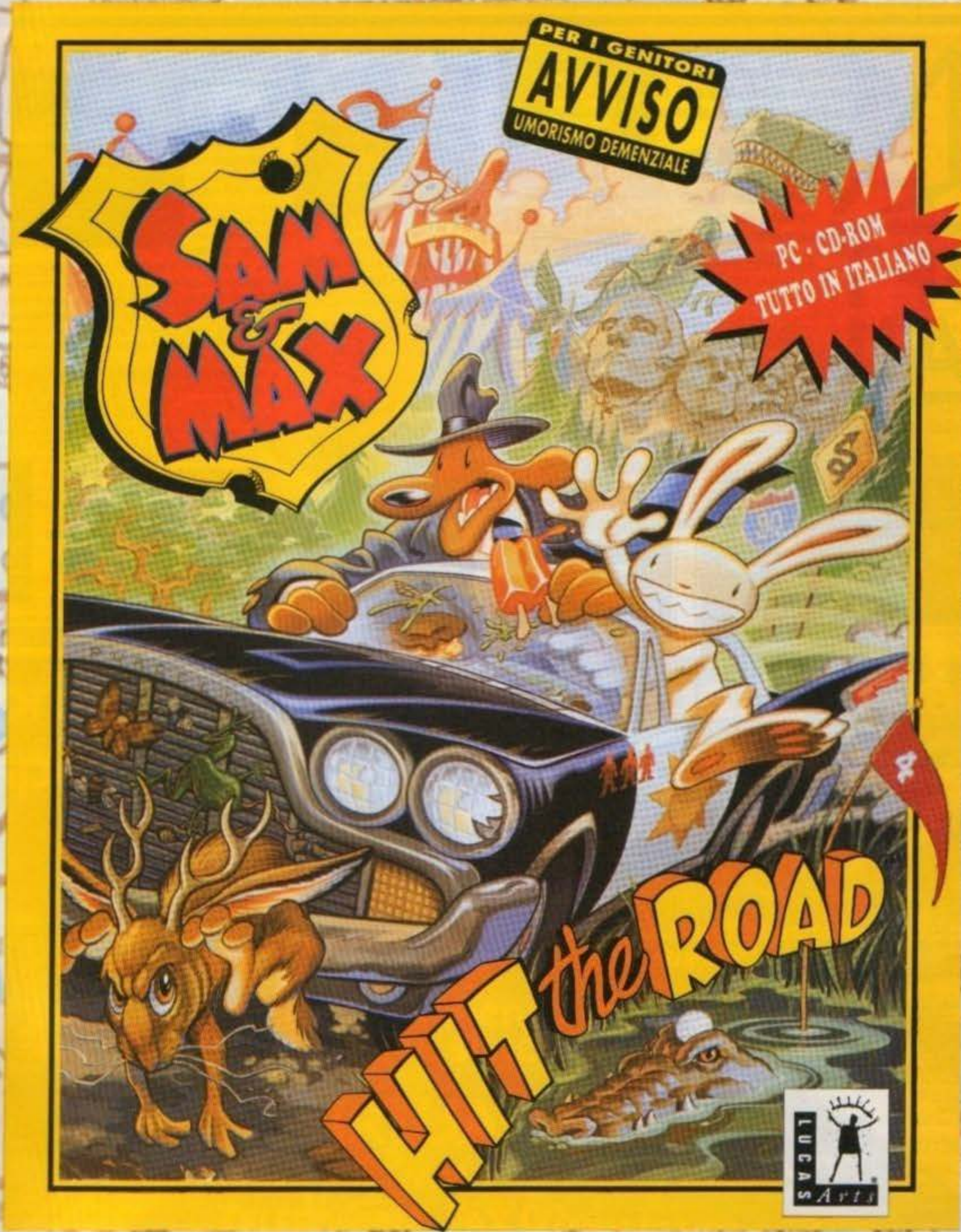
La Sensible Software è alla ricerca di gente in gamba e di esperienza, in grado di inserirsi immediatamente nei propri progetti di lavoro. La ricerca è soprattutto incentrata su programmatori Amiga, programmatori PC e Grafici. Per ulteriori informazioni contattate direttamente John Hare allo 0044 799 516044

La Micro Prose Europa è alla ricerca di Programmatori, Grafici e Games designer da inserire nei propri progetti di sviluppo per piattaforme Amiga 1200, Amiga CD32, SNES e Megadrive. Chi fosse motivato ed interessato ad un tipo di lavoro simile può mandare il proprio Curriculum Vitae a Rob Groves, H.R. Manager, Micro Prose Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury BS17 6AY.

ERRATA CORRIGE

Se fosse stato un disastro aereo avrebbe avuto le proporzioni dell'incendio dell'Hindenburg. Se fosse stato un incidente navale avrebbe avuto la risonanza dell'affondamento del Titanic. Per fortuna è stato soltanto uno svarione redazionale, ma di quelli da finire direttamente in una collezione tipo "vai col liscio" di Mai dire gol. Ricostruiamo gli avvenimenti: negli ultimi due numeri della nostra rivista sono state pubblicate due interviste a Umberto Colapicchioni e a Stefano Figoni, due programmatori che hanno realizzato degli scenari italiani per il programma *Flight Simulator 4* della Microsoft. Per un incredibile errore di impaginazione nell'intervista a Stefano Figoni sono state pubblicate due immagini tratte dagli scenari realizzati da Umberto Colapicchioni, mentre nell'intervista a quest'ultimo compariva un immagine di un altro programma. Non possiamo far altro che scusarci con i due interessati, con tutti i nostri lettori e con la Lago, distributrice degli scenari realizzati da Colapicchioni. Per cercare di rendere giustizia ai due giovani programmatori pubblichiamo in questa pagina due immagini: una per ciascun programma. Ricordiamo infine che chi volesse gli scenari di Umberto Colapicchioni potrà farne richiesta alla Lago di Via Napoleona,16 - 22100 Como.

Un'immagine dello scenario di Umberto Colapicchioni

Lo scenario di Figoni con una vista dall'alto di Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

E' NATALE! HAI GIA' PENSATO A

PREZZI IVA COMPRESA • VENDITA PER CORRISPONDENZA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABA

SOFT MAIL

SoftMail é informazione tempestiva, ampio assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi! In più, acquistando oggi presso SoftMail usufruisci di una serie di vantaggi anche sugli acquisti successivi: edizioni limitate, offerte speciali, prezzi esclusivi e comunicazioni in grande anticipo sono, come sempre, riservati esclusivamente ai clienti!

BUON NATALE DA TUTTI NOI alla SOFTMAIL

E ricordati che presso SoftMail troverai solo programmi originali!! Inoltre... tutti gli ordini evasi entro il 31/12/93 verranno inviati con spedizione urgente (o raccomandata) senza ulteriore addebiti sulle spese di spedizione!!

I ♥ SOFTWARE ORIGINALE

031-300-174
FAX 031-300-214

MERLIN HELICOPTER CHALLENGE

CON MANUALE IN ITALIANO A SOLE LIRE 29.000!!

Nel 1992 La Royal Navy ha commissionato la realizzazione di un simulatore di volo di elicottero, a complemento di un sistema di reclutamento della marina militare. Lo scopo di Merlin Helicopter Challenge è quello di atterra correttamente sulla pista di una fregata tipo 23, entro un certo lim di tempo ed a vari gradi di difficoltà. Ad esempio, i piloti più allen possono affrontare ostacoli come il movimento della nave od il ve avverso. La visualizzazione tridimensionale della nave, della relat scia e di altri tre Merlin in volo è resa in tempo reale. Dopo aver terrato (o ammarato!), il programma assegna un punteggio e rip le immagini delle sequenze determinanti dell'atterraggio con zoom te da diverse posizioni. Si può anche scegliere la veduta dal crusc to, dall'esterno o dall'alto. La reazione degli utilizzatori è stata c positiva che la Royal Navy ha dato il permesso di pubblicare "Me Helicopter Challenge" anche come prodotto commerciale, ogg sponibile ad un prezzo incredibile!

SCENERY ITALY 1.1

Scenery Italy 1.1: l'unico scenario per FS con le vere cartine usate dai piloti! Da oggi disponibile nella nuova versione ancora più ricca di particolari ed utilizzabile direttamente anche con FS5! Lit.120.000

IL SOFTWARE!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
*** = MANUALE IN ITALIANO**
○ = VERSIONE ITALIANA
▼ = RICHIEDE DRIVE HD

HINT BOOKS

- ADD: EYE OF THE BEHOLDER II ... 25
- EMPIRE DELUXE ... 30
- FREDDY PHARKAS ... 15
- F15 STRIKE EAGLE III ... 49 — CONTIENE DISCO UPGRADE E 7 MISSIONI
- LEMMINGS COMPANION ... 39 — CONTIENE DISCO CON 16 NUOVI LIVELLI
- LINKS 386 TOUR GUIDE ... 49
- MIGHT & MAGIC V ... 35
- PRINCE OF PERSIA 1+2 ... 30
- SIM LIFE OFFICIAL BOOK ... 35
- SOUNDBLASTER PRO (ITALIANO) ... 19
- STRIKE COMM. PLAYTESTER ... 35
- ULTIMA VII AND UNDERWORLD ... 35
- V FOR VICTORY BATTLEBOOK ... ☎
- X-WING OFF. STRATEGY GUIDE ... 35

MS/DOS

- ACES OVER EUROPE (▼) ... 110 — DYNAMIX/SIERRA • SIMULAZIONE • 386/25, 4MB, VGA, DOS 5, HD
- ADD: STRONGHOLD (▼) ... 129 — SSI • AVVENTURA • 386-2MB/VGA
- AIR TRANSPORT PILOT (*) ... 129 — SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, HD, VGA/EGA
- BRIDGEMASTER WINDOWS (▼) ... 109
- CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT ... 99 — SSG • DISCO AGG.VO
- COASTER ... 59 — EA • ARCADE • 386, 1MB, VGA
- DISCOVER SPACE (▼) ... 135 — BRODERBUND • EDUC. • VGA
- EMPIRE DELUXE SCENARIOS (▼) ... 75 — NEW WORLD • DISCO AGG.VO
- FALCON 3.0: WARTHOG A-10 (▼) ☎ — SPECTRUM HOLOBYTE • DISCO AGG.VO
- FIELDS OF GLORY (▼) ... 119 — MICROPROSE • STRATEGICO
- FLIGHT SIMULATOR 5 (*▼) ... 125 — MICROSOFT • SIMULAZIONE • 386/25, DOS
- FS5: NEW YORK (▼) ... ☎
- FS5: SAN FRANCISCO (▼) ... 89
- FRONT PAGE FOOTBALL PRO (▼) 129 — SIERRA • SPORTIVO
- FRONTIER/ELITE 2 (▼) ... 99 — KONAMI • 386, 2MB, VGA
- GREAT WAR 1914-1918 (▼) ... 129 — SSI • STRATEGICO • 286, VGA, 1MB
- HARPOON II (▼) ... ☎ — THREE SIXTY • DISCO AGG.VO
- LANDS OF LORE (▼) ... 119 — VIRGIN GAMES • GIOCO DI RUOLO • 386, 2MB RAM, VGA, MCGA

SCENERY PARIS
COD. 5117 • LIT. 89.000
Il primo scenario della MicroSoft dedicato a Flight Simulator 5

- 5106 LIGHTNING CD (▼) ... 135
- 5109 LINKS 386 PRO (▼) ... 119 — ACCESS • SPORTIVO
- 5121 LINKS: BELFRY (▼) ... 59
- 5193 LINKS: INNISBROOK (▼) ... 59
- 5110 LINKS: MAUNA KEA (▼) ... 59
- 5231 MASTER OF ORION ... 99 — MICROPROSE • STRATEGICO • 2MB, VGA
- 5199 PINBALL FOR WINDOWS (▼) ... 99 — DYNAMIX • ARCADE
- 5003 PIRATES! GOLD ... 119 — MICROPROSE • AVVENTURA
- 5098 PRINCE OF PERSIA 2 (▼) ... 99 — ELECTRONIC ARTS • ARCADE
- 4999 PRIVATEER ... 139 — ORIGIN
- 5196 PRIVATEER SPEECH PACK ... 59
- 5102 QEMM/386 6 BUNDLE (▼) ... 250 — QUARTERDECK
- 5123 RAILROAD TYCOON DELUXE (▼) 115 — MICROPROSE • SIMULAZIONE
- 5208 RETURN TO ZORK ... 129 — INFOCOM • AVVENTURA GRAFICA
- 3011 SIM CITY 2000 (▼) ... ☎ — MAXISOFT • SIMULAZIONE
- 5200 SPACE QUEST SAGA (▼) ... 149 — SIERRA ON-LINE • RACCOLTA
- 5980 STRIKE COMM. SPEECH PACK (▼) ... 59
- 5133 STRIKE COMM. TACTICAL OPS 1 (▼) ... 59
- 4682 TORNADO (*) ... 99 — DIGITAL INTEGR. • SIMULAZIONE
- 5158 ULTIMA VII 2: SILVER SEED (▼) ... 79 — ORIGIN • DISCO AGG.VO

AXIS GAME CHEATER
COD. 5362 • LIT. 129.000
La missione è troppo difficile? Sete ad un punto morto? I nemici vi travolgono inesorabilmente? Axis Game Cheater pone fine a tutte queste frustrazioni contro ai videogiocatori! Infatti Axis Game Cheater stravolge le consuete funzioni del programma, scavalcandone i regolari controlli, e conferendovi il potere di assegnare a vostra scelta funzioni speciali ai tasti. Ecco alcuni esempi: maggior numero di vite, tempo esteso, più carburante a disposizione, salto diretto ai livelli superiori e così via. Axis Game Cheater funziona con 50 prodotti di vario genere, tra cui spiccano: Civilization, War in the Gulf, Dune II, F117, Jetfighter II, Luftwaffe, Falcon 3, X-Wing, Ultima VI, Wing Commander, Gunship 2000, A-Train. Richiede: 286, 640kb, DOS 3.3

- 5361 WIZARDRY TRILOGY 2 (▼) ... 119
- 4723 USA EAST SCENERY SET (▼) ... 169 — SUBLOGIC • DISCO AGG.VO
- 4724 USA WEST SCENERY SET (▼) ... 169 — SUBLOGIC • DISCO AGG.VO
- 5138 WARLORDS II (▼) ... 119 — SSG • STRATEGICO
- 5363 WIZARDRY TRILOGY 2 (▼) ... 119
- 5195 X-WING MISSION 2 (▼) ... 59 — LUCASFILM • DISCO AGG.VO
- 5237 YSERBIUS (▼) ... 99 — SIERRA • AVVENTURA

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

I CD!

- 4985 ADD: EYE OF BEHOLDER III ... 65 — SSI • GIOCO DI RUOLO
- 5230 ADULT CD SAMPLER ... 20
- 4807 AIR TRANSPORT PILOT ITALIANO ☎ — SUBLOGIC • SIMULAZIONE
- 5341 ALL MUSIC GUIDE ... 120
- 4914 ANIMATED FANTASIES 1 ... 109
- 5343 CONDO CUTIES ... 99
- 4941 DICTIONARIES AND LANGUAGES 59
- 3160 DISTANT SUNS ... 210 — VIRTUAL REALITY LABS • ASTRONOMIA • WINDOWS, 286, SVGA, HD
- 5347 ENCHARTA 1994 ... 299 — MICROSOFT • ENCICLOPEDIA
- 5166 EROTIC ENCOUNTERS ... 90
- 4836 F15 STRIKE EAGLE III ENHANCED ... 145 — MICROPROSE • SIMULAZ. • NUOVA VERS.
- 5180 GIGA GAMES ... 69 — WALNUT CREEK • RACCOLTA
- 5204 HELL CAB ... 159
- 5205 IRON HELIX ... 169 — SPECTRUM HOLOBYTE • AVVENTURA
- 5181 KODAK PHOTO CD ACCESS ... 89 — KODAK • UTILITY
- 5265 LEISURE SUIT LARRY VI ... 119 — SIERRA • AVVENTURA
- 5161 MAD DOG MCCREE ... 139 — AMERICAN LASER GAMES • ARCADE
- 4752 MANTIS FIGHTER ... 129 — MICROPROSE • SIMULAZIONE
- 5173 MYSTIQUE OF ORIENT VOL.1 ... 119

LABYRINTH OF TIME
COD. 5345 • LIT. 139.000
Il leggendario Re Minosse ha commissionato un labirinto nello spaziotempo. Una volta completato, il labirinto consentirà a Minosse di governare la Terra! Esplorando il labirinto di questa avventura dovrai distruggerlo prima che Minosse possa completarlo. Oltre 1.800 immagini renderizzate a 3D in alta risoluzione, 275 locazioni, più di 25Mb di musica ed effetti sonori. Interfaccia di semplice utilizzo del tipo "punta e clicca". Ore ed ore di esplorazione in un mondo fotorealistico. Non richiede installazione su HD! Rich.: 386/16, 3Mb RAM, VGA, mouse.

- 5136 MS DINOSAURUS ... 149 — MICROSOFT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
- 5295 MS MOZART ... 149 — MICROSOFT • MUSICA
- 5175 NIGHT WATCH INTERACTIVE ... 169
- 5174 PARADISE CLUB INTERACTIVE ... 199
- 4987 PHYSICAL THERAPY ... 49
- 5179 RAYTRACE MAGIC 1 ... 60 — FLASH GRAPHICS • GRAFICA E ANIMAZIONE
- 5206 RETURN TO ZORK ... 129 — INFOCOM • AVVENTURA GRAFICA
- 4946 SOUND SENSATIONS ... 59 — CHESTNUT • MUSICA
- 5184 SUPER FONTS ... 49 — GROUPWARE • GRAFICA E ANIMAZIONE
- 5186 SUPER GAMES FOR DOS ... 49 — GROUPWARE • RACCOLTA
- 5183 SUPER GAMES WINDOWS VOL.1 — GROUPWARE • RACCOLTA
- 5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL.2 — GROUPWARE • RACCOLTA
- 5276 TFX - TACTICAL FIGHTER — OCEAN • SIMULAZIONE
- 5168 THE HOUSE OF GAMES — RACCOLTA
- 5279 THE LAWNMOWER MAN — STORM • AVVENTURA
- 5202 UP ALL NIGHT
- 4588 VISUAL FANTASIES
- 5176 WICKED/KODAK BUNDLE
- 4947 WINDOWARE — CHESTNUT • UTILITY • RACCOLTA
- 4751 WING COMMANDER II DELUXE — ORIGIN • SIMULAZIONE
- 4811 7TH GUEST — VIRGIN • AVVENTURA

THE GIRLS OF MARDI GRAS
COD. 5344 • LIT. 99.000
Alcune sequenze animate con le splendide ragazze del Mardi Gras di New Orleans. Oltre 75 minuti di video! Richiede 386/25, 2Mb di RAM, scheda video con 1Mb di RAM, SoundBlaster

... I MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI. LE CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITE DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME — PREFISSO E N° TELEFONICO — INDIRIZZO E N° CIVICO — FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K NATALE 93	Spese di spedizione Lit.	10.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
- Addebitate l'importo sulla mia: CartaSi / VISA / ...

N° della Carta di Credito — Scadenza

In queste foto alcune immagini realizzate con le workstation Silicon Graphics. Riuscite ad immaginare *Super Mario World XX* o *Zelda XV* realizzate con questa qualità grafica?

LA REALTÀ DEL PROGETTO REALTÀ

3DO, Jaguar, Amiga CD³², Saturn. E la Nintendo? Già, cosa sta meditando il colosso nipponico nel suo eremo di Kioto? Il fantomatico accordo con Silicon Graphics è un altro esempio di quello che viene definito comunemente "vaporware"? Sembra proprio di no, almeno a giudicare dalle premesse.

Il 1993 sarà un anno da ricordare per la Silicon Graphics Inc. (SGI). In giugno è uscito *Jurassic Park*, i cui dinosauri devono la loro esistenza ai computer della SGI. Poi la Time-Warner ha annunciato di aver scelto la SGI per fornire la tecnologia di base per il suo esperimento di TV cavo digitale di Orlando, Florida. Infine, la Nintendo ha stretto un accordo con la SGI per lo sviluppo della sua nuova generazione di console a 64-bit. In un crescendo quasi operistico, la SGI ha posto le basi per diventare, nei prossimi anni, una delle forze motrici della nuova fase del divertimento elettronico. L'annuncio, fatto in agosto, del lancio di una nuova console Nintendo a 64-bit denominata Project Reality (vedi K54, ottobre 1993), e sviluppata dalla Silicon Graphics ha sorpreso un po' tutti: dagli operatori del settore ai semplici videogiocatori, e sicuramente ha fatto balzare sulla sedia gente come Trip Hawkins e Sam Tramiel.

Il know-how tecnologico della Silicon Graphics accoppiato alla potenza produttiva e di marketing della Nintendo, costituiscono un cocktail esplosivo in grado di sconvolgere il mondo del divertimento elettronico e i piani di molte società concorrenti. La Nintendo, insomma, raccoglie la sfida del 3DO Interactive Multiplayer, dell'Atari Jaguar, dell'Amiga CD³², e anzi rilancia. Alla conferenza stampa dove è stato annunciato il Project Reality, Howard Lincoln, Senior Vice-President di Nintendo, l'ha fatto capire chiaramente: "Il nostro lavoro con Silicon Graphics ci aiuta a saltare una generazione di prodotti, passando subito ai videogiochi a 64 bit con grafica 3D. Project Reality annulla i limiti attuali dei videogiochi, lanciando una vera e propria sfida globale su quello che dovrà essere il concetto di videogame." Le parole dette durante le conferenze stampa, si sa, sono scritte dai PR, ma quanto è reale questa "sfida globale"?

Beh, è molto reale, addirittura preoccupante per i concorrenti della Nintendo. Innanzitutto, bisogna chiarire una cosa: la Silicon Graphics è la società leader nella produzione di sistemi per il "visual compu-

SGI CHI?

Silicon Graphics Inc. è la società leader nella produzione di sistemi per il "visual computing". La SGI distribuisce tecnologie per la grafica interattiva tridimensionale, la multimedialità e la multielaborazione. La sua sussidiaria, MIPS Technologies, progetta la tecnologia più avanzata nel campo dei processori RISC. I prodotti SGI vengono utilizzati per CAD, visualizzazioni scientifiche, modellazioni di molecole ed elaborazioni di modelli chimici, simulazioni di realtà virtuale ed effetti speciali e animazioni.

Oggi i prodotti SGI sono utilizzati per applicazioni ultra-professionali, ma nel 1995...

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPN
SAILTRACK
New Zealand
Il Moro
TrimbleNavigation
SiliconGraphics

ting" e nel campo della tecnologia dei processori RISC. La Nintendo, insomma, non poteva scegliere di meglio. Continuate a leggere e capirete perché.

SPECIFICHE SPECIALI

Le specifiche tecniche della macchina non sono ovviamente definitive, ma sono già impressionanti. Il cuore del sistema Project Reality sarà una versione particolare del MIPS Multimedia Engine (MME), un gruppo di processori composto da un microprocessore RISC a 64-bit MIPS, un coprocessore grafico e un circuito integrato specifico per le applicazioni (ASICs). Quest'ultimi due serviranno a gestire le funzioni audio, video e grafiche.

Questo popò di roba consentirà, a detta della Nintendo, di ottenere una grafica 3D realistica, un sonoro di qualità CD, una velocità di clock della macchina di oltre 100 MHz (!) e un display ad alta risoluzione, che sarà compatibile con la televisione ad alta definizione (HDTV) del futuro. Il microprocessore centrale opera a velocità da cinque a dieci volte superiori a quelle dei più potenti desktop computer oggi in commercio. Può gestire fino a 100 milioni di istruzioni al secondo e 100 milioni di operazioni in virgola mobile al secondo.

Project Reality utilizza la tecnologia "Reality Immersion", che sfrutta le migliori prestazioni di calcolo e di grafica avanzata attualmente disponibili, e permetterà ai giocatori di interagire direttamente con gli ambienti virtuali del gioco.

La tecnologia MIPS renderà possibile un realismo straordinario nel movimento e/o animazione dei personaggi. Nelle macchine attuali, i programmatori creano l'animazione di un personaggio manipolando delle combinazioni di *sprite* relativamente semplici. Ad esempio, per dare l'impressione di un braccio che lancia un oggetto, creano una serie di *sprite* del braccio in movimento, un po' come avviene nei cartoni animati. Generalmente, un personaggio avrà un solo modo di lanciare oggetti, saltare o dare pugni, visto che i movimenti che un personaggio può fare sono determinati dal numero di sprite disponibili, e gli sprite usano un mucchio di memoria.

Con la tecnologia MIPS, i programmatori possono usare, al posto degli sprite, delle istruzioni di movimento così da creare figure animate che si muovono in modo fluido e "naturale". Le istruzioni di movimento sono descrizioni matematiche dell'azione e, combinando serie di queste istruzioni i programma-

UNA WORKSTATION PER GIOCARE

In occasione dell'IBTS, la fiera professionale del broadcast televisivo, James H. Clark, presidente e fondatore della Silicon Graphics Inc., ha tenuto una conferenza stampa a Milano, davanti a un gruppo di giornalisti specializzati, per la maggior parte di riviste di PC professionale. L'annuncio del recente accordo tra SGI e Nintendo ha fatto ovviamente la parte del leone. Quella che segue è l'intervista esclusiva che K, unica rivista italiana di videogiochi presente alla conferenza stampa, si è fatta rilasciare da James Clark.

Come è nato questo accordo tra Nintendo e Silicon Graphics?

È stata la Nintendo ad avvicinarci l'anno scorso, convinta che la tecnologia della Silicon Graphics (SGI) sia la tecnologia del futuro nel campo dei computer. Nintendo e SGI hanno stretto un accordo che pensiamo sarà a lungo termine. Noi forniremo la base tecnologica della macchina Nintendo per i prossimi anni, ci aspettiamo per i prossimi dieci anni. Nintendo è un partner molto importante per noi. Hanno acconsentito di dividere con noi i profitti. Il nostro hardware e il nostro software sono una parte così vitale del futuro della Nintendo che hanno deciso di darci delle royalties sul software, oltre a delle royalties sull'hardware, nonché dei "fondi di ingegnerizzazione" per finanziare lo sviluppo di questa tecnologia.

Come pensa sarà possibile produrre una macchina che, secondo i piani della Nintendo, costerà circa $250 quando una workstation Silicon Graphics costa minimo $4000.

Una delle ragioni per cui i computer sono così costosi sono i bassi volumi. Potrei prendere la tecnologia informatica e grafica di un sistema da 40 mila dollari e renderla disponibile come prodotto consumer oggi stesso. Il modo per farlo passa attraverso

Da sx a dx: Edward McCracken e James Clark, rispettivamente Presidente e CEO e Chairman della Silicon Graphics Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/

diverse tecniche.
Bisogna fare innanzitutto custom integration (cioè integrare diversi componenti e/o funzioni su un chip risparmiando sui costi di produzione, NdR), cosa che la maggior parte dei computer SGI hanno già. Principalmente, l'integrazione viene fatta attraverso gate arrays (matrici di porte logiche) e ASICs (circuiti integrati specifici per le applicazioni). I gate arrays sono inefficienti, ma ci vuole meno tempo per disegnarli. È proprio per questo che l'industria dei computer si muove molto rapidamente e, nel corso degli anni, ha incorporato i gate arrays come parte del sistema. Avendo chiari i concetti del design e producendo volumi enormi si può arrivare a una riduzione di 10 a 1 sul costo base.
L'altra considerazione è che nei computer la parte elettronica è soltanto il 15% del costo del computer. C'è il monitor, la memoria extra, gli hard disk, tutte cose che fanno lievitare il prezzo.
Inoltre, nel mondo dell'informatica abbiamo dei margini lordi del 50/55%. Nel campo dell'elettronica di consumo i margini sono molto più bassi. Infine, la Nintendo non fa soldi nella vendita dell'hardware, vuole soltanto recuperare il costo di produzione. In un certo senso, danno via l'hardware e poi guadagnano sul software. Ecco da dove viene la riduzione.

La macchina Project Reality utilizzerà CD o cartucce per il software?

È una decisione della Nintendo, ma non credo sia un problema. L'unico problema potrebbe essere che le cartucce sono molto care e visto che una macchina come Project Reality dovrebbe essere in grado di utilizzare cartucce da 100 Megabit è chiaro che i giochi potrebbero risultare molto costosi.
Nintendo ha avuto molto successo con le cartucce quindi è ovvio che in primo luogo pensi alle cartucce, ma sa anche che il CD è un'opzione interessante. L'unico problema con i CD, per quanto riguarda la Nintendo, è la protezione...

Proprio a questo proposito, crede che ora che nel settore dei videogiochi stanno per entrare case cinematografiche, grosse società di comunicazione, ecc., la Nintendo possa continuare la sua rigida politica di licenze?

Conosco le lamentele sulla politica di licenze della Nintendo, sul loro sistema di approvazione del software... Credo che dovranno adattarsi.

Quindi pensa che modificheranno la loro politica di licenze?

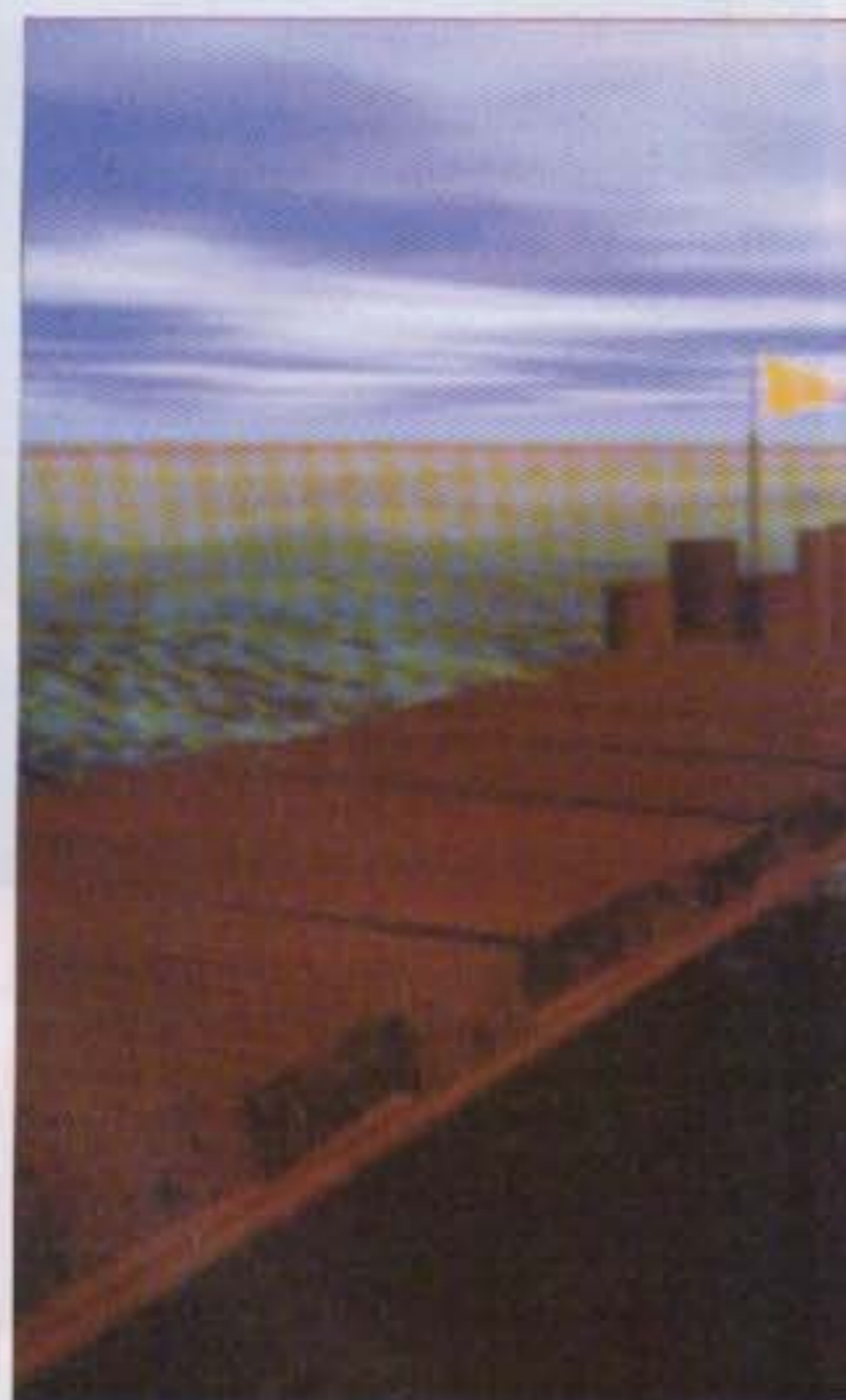
La Nintendo è una società molto intelligente e ho molta fiducia che si adatteranno al mercato.

Quali saranno i punti di forza di una macchina che sarà sul mercato due anni dopo i suoi maggiori concorrenti?

La Silicon Graphics produce tecnologia allo stato dell'arte da diversi anni ormai. Quindi la Nintendo ha già questo vantaggio. Penso inoltre che nessuno possa produrre sottosistemi informatici di massa come la Nintendo. Hanno investito molti soldi in questo progetto e hanno anche la forza finanziaria per rendere Project Reality un prodotto di successo. Non posso dire quanto hanno investito, ma le garantisco che è una cifra enorme.

Non sempre però il sistema migliore dal punto di vista tecnico vince. Nell'home video quello che era considerato il miglior sistema (il Betamax) non ha vinto la guerra dei formati col VHS.

Le differenze tra il VHS e il Betamax erano minime. Se al tempo si fossero guardate videocassette registrate da entrambi i sistemi sarebbe stato difficile capire quale dei due era il migliore. Nel settore dei computer è normale avere miglioramenti di prestazioni con fattori di 10. Prevedo che la 3DO non sarà in grado di avvicinarsi a un fattore di 50 rispetto a quello che noi possiamo fare per lo stesso prezzo. È una questione di custom integration. 3DO non sa come fare custom integration. 3DO è una società di marketing, ma penso che Trip Hawkins sia una persona molto intelligente e cambierà in qualche modo il suo "business model". Non prevedo che fallirà, ma non conoscono la tecnologia come la conosciamo noi.

La macchina coin-op che uscirà nel '94 sarà un campo di prova per la macchina da casa oppure la Nintendo punta anche a questo settore?

Il mondo dei videogiochi è destinato a fare un salto tecnologico tale da far impallidire la Rivoluzione Industriale.

tori possono creare azioni complesse, come una capriola o una rovesciata, con movimenti veramente realistici. I personaggi avranno un'enorme varietà di mosse e, addirittura, espressioni facciali che potranno essere dettate dalle circostanze del gioco.

Dal punto di vista della grafica tridimensionale, il Project Reality sarà in grado di generare più di 100.000 poligoni al secondo e userà un sistema in tempo reale di "texture mapping" 3D con *anti-aliasing* (un metodo per eliminare la scalinatura visibile nelle linee diagonali dovuta agli angoli dei singoli pixel, NdR) per ottenere una qualità grafica incredibilmente dimensionale e lineare. Questo significa videogiochi capaci di creare dei mondi in continua evoluzione che reagiscono istantaneamente e continuamente ai comandi impartiti dai singoli giocatori.
Avete ancora dubbi che la Nintendo abbia scelto il meglio che c'era in circolazione?

RE NUDO

Detto questo, resta una domanda. Perché la Nintendo, che fino a oggi ha sempre agito come un "lupo solitario", ha invertito di 180 gradi la sua politica aziendale ed è entrata in un branco?

La risposta, molto più che dei nudi e crudi dati tecnici, per quanto straordinari possano essere, apre degli interessanti spiragli sul presente e sul futuro del divertimento elettronico e interattivo.

La Nintendo ha sempre affermato che avrebbe introdotto delle nuove macchine solo quando queste avrebbero consentito di offrire un sostanziale miglioramento. Non aveva mai affermato, però, che sarebbe stata in grado di realizzarle da sola. Tecnologicamente parlando il re è nudo, ma l'accordo con la SGI dimostra che non è stupido.

Project Reality fa chiaramente intuire come il livello dello scontro si giochi a livello tecnologico. La Nin-

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente100 programmi didattico scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

ALFA SCAN

Handy scanner per Amiga
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 249.00

SCANNER DATEL per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 230.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768 L. 299.000
Scanner ManualeGS 4500 L. 299.000
Vidi PC 12 real Time digitizzer L. 200.000

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L. 199.000
80 Mb 3 1/2	L. 399.000
107 Mb 3 1/2	L. 429.000
127 Mb 3 1/2	L. 449.000
170 Mb 3 1/2	L. 479.000
215 Mb 3 1/2	L. 499.000

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY DA L. 29.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 439.000

THUNDER BOARD L. 199.000
(R SOUND MACHINE)

• DRIVE •

Drive esterno per tutti i modelli 880 Kb, passante e switch on/off
L. 120.000

Drive esterno per A1200/4000
Alta densità 1.76 mb
passante e switch on/off
L. 369.000

Drive 5 1/4 per Amiga
L. 169.000

Virus detector per A500
L. 15.000

Copiatore Syncro Express + Software Apocalipse
L. 39.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000 Compreso Splitter Pal

Home Kit Music per tutti gli Amiga Stereo/Mono software e manuale incorporato
L. 179.000

Casse acustiche vari modelli da
L. 50.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

Schede e Interfacce

Action Replay MK II per A2000
Action Replay MK III per A500
Action Gear per A500/A500+
L. 119.000

Interfaccia T-Doc Televideo per tutti i modelli permette di visualizzare e stampare pagine Televideo
L. 119.000

Genlock per A2000 interno CVBS in/out Sovraimpressione di immagini
L. 99.000

New Genlock per tutti i modelli CVBS in/out Sovraimpressione di immagini
L. 350.000

Espansione 1MB per A500+
L. 69.000

Kickstart 1.2 per Amiga
L. 39.000

Kickstart 1.3 per Amiga 500+
L. 49.000

Double Joy per 4 giocatori
L. 19.000

Digitalizzatori audio/video e scanner

Clarity 16 nuovo dig. 16 bit reali per tutti gli Amiga Mono/Stereo software e manuale incorporato
L. 319.000

Overtop sampler per tutti gli Amiga Stereo/Mono ottima qualità di sampling con Audiomaster IV incluso
L. 169.000

Midi interfaccie per Amiga 3 in, 1 Through, 1 out parallela passante
L. 39.900

Vidi Amiga 12 nuovo dig. video per Amiga tutti i modelli, sopporta AGA CVBS/S-VHS software e manuali inclusi
L. 399.000

Video Digitizer II per A500 software e manuali inclusi
L. 160.000

RGB splitter per Digitizer II per A500 con software e manuali inclusi
L. 150.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

68030 con 126 Mb HD - 2/4 Mb Ram

2.590.000

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

3.799.000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600 £. 470.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

AMIGA 1200

£. 749.000

UN COMPUTER PICCOLO DALLE GRANDI PRESTAZIONI:

CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA,
1 slot per processore alternativo

AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

POWER SCANNER PER TUTTI I MODELLI
64 GREY SCALE 400 DPI
CON SOFTWARE E MANUALE
TESTI A PARTE
L. 269.000

SOFTWARE GIOCHI/PROGRAMMI IN OFFERTA SPECIALE DA L. 9.900 IN SU

OFFERTE SPECIALI DISCHI
DD 100 PEZZI L. 89.000
HD 100 PEZZI L. 120.000

GENLOCK MAXIGENT Y/C SE/ARDO
2 CVBS IN/OUT
1 SVHS IN/OUT L. 899.000
A1200 E A4000 CROMAKEY INCORPORATO VIA SOFTWARE

1 K III ACTION REPLAY PER A500
L. 139.000

POWER SCANNER PER A500/2000/4000
12 BIT REALI 400 DPI COLORE
SOFTWARE COMP. AGA PER 4000 OCR PER RICONOSCIMENTO TESTI SEPARATO
L. 590.000

ESPANSIONE PC 1208 PER AMIGA 1200 CON 4 MB CON POSSIBILITÀ DI MONTARE FINO A 8 MB E COPROCESSORE MATEMATICO FINO 50 MHZ
L. 510.000

Controller GVP per A500/500+ HD con possibilità di montare fino a 8 Mb
a scheda compatibile MS-DOS
L. 599.000

JOYSTICK

Quicktoy I	L.	9.000
Qj turbo I	L.	12.000
Quicktoy turbo	L.	15.000
Qj super charger	L.	15.000
Super star	L.	30.000
Mega star jr.	L.	49.000
Top star	L.	55.000
Speed king	L.	39.000
Tec 2	L.	30.000

MECCANICA HARD DISK

HD SCSI 170 MB per amiga 3,5"	L.	499.000
HD IDE 30 MB per A1200 2,5"	L.	239.000
HD IDE 80 MB per A1200 2,5"	L.	590.000
HD IDE 120 MB per A1200 2,5"	L.	715.000
HD SCASI 50 MB per Amiga 3,5"	L.	349.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

AMIGA CD 32

MEGA NOVITÀ

LA NUOVA CONSOLE COMMODORE A 32 BIT CON CD ROM INCORPORATO.
IL CUORE DELLA MACCHINA E' IL MOTOROLA 68020 A 14 MHZ

Sarà più un campo di prova. Non c'è un grosso impegno da parte loro in questo settore, né la voglia di diventare un nome di rilievo nel mondo dei coin-op. È più che altro un modo per avere pronti dei giochi per l'uscita del sistema da casa, sviluppandoli prima per il coin-op.

Il mondo dell'informatica ludica non è famoso per la sua puntualità. Crede che riuscirete ad uscire nei tempi previsti?

Penso di sì. E la ragione per cui penso che saremo nei negozi per il Natale del '95, il che significa l'estate del '95 per la Nintendo, è che i primi chip verranno fabbricati nel terzo o quarto trimestre del prossimo anno - sono già in fase di sviluppo da un bel po' - e una volta che i chip sono disponibili potranno mettere la macchina in produzione, perché è compatibile con i nostri sistemi e quindi gli sviluppatori di software possono cominciare a sviluppare i programmi già dall'anno prossimo. Al contrario, i sistemi di sviluppo del 3DO sono ancora piuttosto primitivi.

Ha idea di quando appariranno i primi coin-op Project Reality?

Non lo so, ma ripeto, personalmente non darei troppa importanza ai coin-op. Credo che saranno usati principalmente per vedere come la gente reagisce alla tecnologia.

Nintendo vi ha chiesto di fare qualcosa che sia compatibile con il Super NES?

No, non è possibile.

Lavorando su una macchina destinata ad essere usata per i giochi avete dovuto adattare la vostra tecnologia alla macchina?

No, ci sono cose che non servono se una macchina è destinata soltanto al gioco, ma sarà capace di fare molto altro. Sarà capace di far girare un vero sistema operativo, di lavorare in multiprocessing e tutto il resto. Si potranno avere diverse applicazioni che girano simultaneamente, magari mandare un fax mentre una applicazione sta girando o forse avere un videotelefono in attesa di una chiamata e quando questa arriva si apre una piccola finestra all'interno del programma principale. Insomma, ci potranno essere numerose altre applicazioni che dovranno essere protette dalle altre proprio come in un sistema multiprocessing cosicché se c'è un bug non va in tilt l'intero sistema. Queste cose non sono necessarie per una macchina dedicata ai soli videogiochi, ma ci saranno comunque. In un certo senso, la si potrà usare come un vero e proprio computer, inserire un disco, aggiungere una tastiera, ecc.

È stata la Nintendo a chiedere queste cose?

No, ma non le toglieremo.

SiliconGraphics

Nintendo

Way Past Cool

PROGETTO REALTÀ

Solo un anno fa le specifiche tecniche del Project Reality sarebbero state considerate roba da fantascienza. Oggi, o meglio nel 1995, saranno invece una realtà.

- Microprocessore RISC a 64-bit reali di MIPS
- Frequenza di clock superiore a 100 Mhz
- Grafica 3D in tempo reale, colore a 24-bit, alta risoluzione video e audio con qualità CD
- Più di 100.000 poligoni 'disegnati' al secondo
- Oltre 100 MIPS (milioni di istruzioni al secondo)
- Oltre 100 MFLOPS (milioni di calcoli in virgola mobile)
- Funzione di 'texture' 3D in tempo reale, anti-aliasing per ottenere immagini fotorealistiche
- Risoluzione video superiore a quella delo standard televisivo PAL e compatibile con l'alta definizione (HDTV)

tendo, nonostante il suo gigantesco reparto "Research & Development", non ha i mezzi per contrastare tecnologicamente, e in tempi brevi, la concorrenza, sempre più agguerrita. Da qui la decisione di rivolgersi a Silicon Graphics.

L'importanza di tale accordo per la Nintendo è ancora più evidente se si considera che, per la prima volta in questo settore, la casa di Kyoto riconoscerà royalties alla Silicon Graphics per l'utilizzo in esclusiva della sua tecnologia nel campo dei videogiochi.

I benefici di questo accordo sono ancora maggiori per la Silicon Graphics, la quale, peraltro, non rischia quasi niente (almeno dal punto di vista economico). Al di là delle royalties, che una società di analisi finanziare quantifica in 14.650.000 dollari (più di 24 miliardi di lire) nel solo 1995, tra royalties hardware, software e coin-op, la società di Mountain View, può sfruttare dei vantaggi indiretti ancora più significativi:

http://www.oldgamesitalia.net/

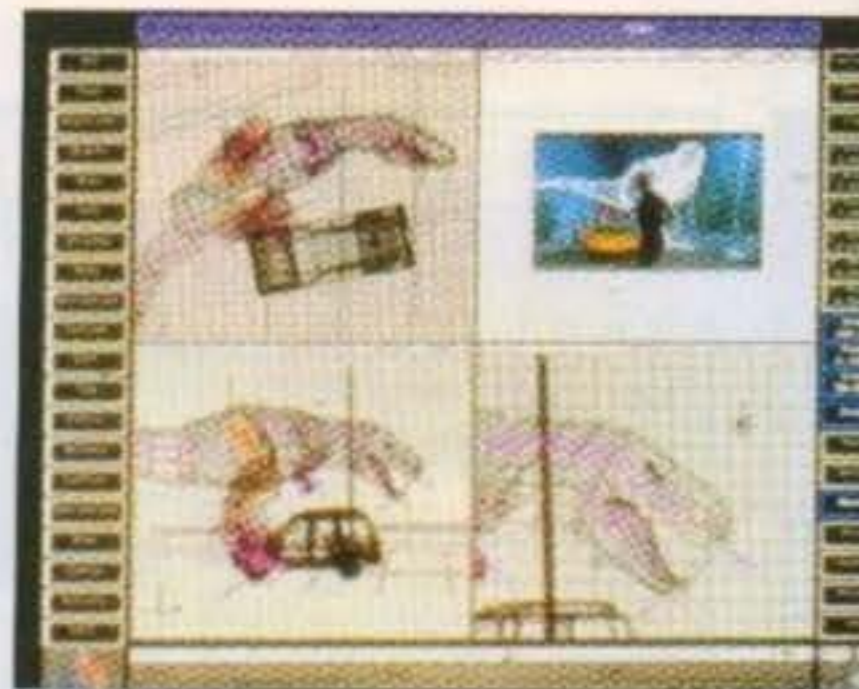
MR. CLARK A PROPOSITO DEL 3DO

Il concorrente più temibile del Project Reality è senza dubbio il 3DO Interactive Multiplayer. James H. Clark non lo nasconde, ma allo stesso tempo non nasconde che, a suo avviso, non c'è partita tra i due sistemi.

"La 3DO fa molto rumore, ma la 3DO non è una 'technology company', è una 'game company'. La tecnologia nella parte computer del 3DO è molto limitata. La loro tecnologia grafica è inesistente. Pensiamo che 3DO non possa essere un fornitore di tecnologia informatica per il mondo dell'elettronica di consumo perché saranno le società di computer a fornire la tecnologia base. Non prevedo che falliscano, perché Trip Hawkins è una persona molto intelligente ma non saranno fornitori di tecnologia informatica. Alla 3DO sono esperti di marketing, noi siamo sviluppatori. Non c'è alcun modo che la 3DO possa batterci sul fronte dell'hardware. È impossibile, non hanno le radici tecniche. Ci vuole molta esperienza, molta conoscenza e bisogna saper integrare la parte grafica con la parte computer, cosa che noi facciamo da tempo, e in modo molto serio. La 3DO usa microprocessori *off-the-shelf* (cioè 'di serie', ovvero non sviluppati ad hoc, NdR). Noi invece integriamo un processore MIPS allo stato dell'arte con grafica allo stato dell'arte. Non hanno le risorse per farlo, né le ha la Nintendo né l'Atari. Nessuno dei produttori di console per videogiochi. Quanto gli ci vorrà per essere in grado di fare ciò? Beh, forse cinque anni. Se avessero una 'finestra' di cinque anni allora probabilmente potrebbero creare qualcosa di simile alla nostra macchina. Ma non credo ne avranno l'opportunità. Trip Hawkins è già in ritardo di un anno, il 3DO Interactive Multiplayer è uscito con un anno di ritardo. Avevano previsto di metterlo in commercio lo scorso Natale. Questo Natale, il 3DO Multiplayer venderà ovviamente, ma non ce ne saranno molti sul mercato. C'è abbastanza gente in giro disposta a spendere soldi per comprare l'ultimo ritrovato della tecnologia. Quest'anno sarà un successo se ne venderanno 40 mila unità, ma non credo che avranno successo a lungo termine se la macchina resterà così com'è oggi.

Dicendo questo non credo di sottovalutare la forza della Matsushita. Penso che la Matsushita e Trip Hawkins abbiano una visione semplicistica della faccenda che risale ai tempi del confronto VHS-Betamax. Pensano che sia così semplice, ma non lo è. Ogni tre anni la SGI ha avuto miglioramenti nelle prestazioni con fattore di 10. Fattori di 10 cambiano il modo in cui la gente fa le cose. L'industria dell'elettronica di consumo sta per cominciare ad avere miglioramenti di prezzo/prestazioni con fattore di 10 ogni tre anni. Le società di elettronica di consumo vengono da un mercato non-digitale, che si è evoluto molto lentamente. La tecnologia della televisione non è cambiata in 30 anni, e siamo sul punto di avere un'enorme dislocazione nella gran parte delle società di elettronica di consumo. Tanto di cappello alla Matsushita per cercare di diventare un leader in questo settore, ma non credo che si possa paragonare questa situazione a quella della guerra VHS contro Beta. La Sony ha perso perché scelse di non aprirsi all'esterno, come invece fece la Matsushita. Hanno pensato che la soluzione fosse comprare la Columbia. Probabilmente credono che la ragione per cui non hanno vinto era che non controllavano il software.Tutto ciò è ridicolo. Se si fossero aperti all'esterno avrebbero potuto avere successo... Per quanto riguarda la Matsushita è chiaro che vorrebbero che il 3DO avesse successo perché si troverebbero in pole position. Sono l'unica società di peso del cartello 3DO. Se l'Interactive Multiplayer avesse successo, sarebbero quelli che ne beneficierebbero maggiormente in quanto società produttrice. Ma quello che non capiscono è che la loro tecnologia informatica è estremamente primitiva se confrontata con quello che ci sarà fra qualche anno e penso che se ne renderanno conto e se il 3DO non venderà più di 500.000 unità l'anno prossimo probabilmente si rivolgeranno altrove.

Non so come finirà, ma credo che una delle società di computer esistenti fornirà la tecnologia base all'industria di elettronica di consumo. E vorrei che fossimo noi."

Il 3DO Interactive Multiplayer della Panasonic è il concorrente diretto della Project Reality.

Gli effetti speciali di Jurassic Park, Terminator 2 e del video Black & White di Michael Jackson sono stati realizzati con workstation Silicon Graphis.

- Aumento della produzione del processore MIPS a livelli da prodotto di massa, fornendo vantaggi anche nel settore delle workstation e lanciando una sfida al dominio Intel nel mercato dei microprocessori;
- Aumento delle vendite dei sistemi Indy che dovrebbero diventare la piattaforma primaria per lo sviluppo di giochi per il nuovo sistema;
- Maggiore interesse da parte degli sviluppatori di software per i prodotti SGI in seguito all'aumento di visibilità e al potenziale offerto da nuovi e più vasti mercati;
- Possibilità di imporre il nome Silicon Graphics come lo standard di fatto per lo sviluppo delle applicazioni multimediali.

Tutto ciò, ripetiamo, senza grandi rischi, se non il fallimento del "Progetto Realtà". Questa eventualità, però, è molto improbabile visto che già nel campo delle console a 16-bit la Nintendo è riuscita a recuperare posizioni sulla Sega nonostante i due anni di vantaggio del Megadrive.

I due anni di vantaggio che la 3DO, la Commodore e l'Atari hanno sulla Nintendo/Silicon Graphics possono quindi consentire a una o più di queste case di costruirsi una solida base di mercato, ma non sembrano poter chiudere la Nintendo fuori dalla porta.

Infine, bisogna considerare che la macchina Project Reality, come afferma nell'intervista a lato James Clark, possiede capacità che vanno al di là di un utilizzo destinato esclusivamente ai giochi. In Giappone il Super Nintendo viene già usato per scopi diversi, quali l'home banking o altre applicazioni in rete, e la Project Reality può fare molto di più di quello che può fare oggi il Super Nintendo.

Ultima considerazione è che, con questo accordo, la Nintendo dimostra di essere aperta a collaborazioni con altre società e non è quindi da escludere che questa politica possa essere portata avanti per allargare lo spettro di utilizzo del suo nuovo sistema a 64-bit.

Il futuro, insomma, è più roseo di quello che potevamo pensare solo qualche mese fa. La guerra dei formati, vista la qualità tecnologica delle macchine già in commercio o semplicemente annunciate, ci fa intuire che i giochi del prossimo futuro possano raggiungere livelli qualitativi mai visti fino ad ora. Qualunque sia il vincitore a livello di hardware, qualcuno ha già vinto la sua partita: il consumatore.

Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

NEWEL srl - Computer & Videogames

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DOMENICHE COMPRESE

SOFTWARE CD-ROM

• ADULTS ONLY •

101 SEX POSITION 1 99.000
"50 ""Posizioni "" descritte e dimostrate. Vietatissimo !!"

101 SEX POSITION 2 99.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Grafica super

ADULT PALATE VOLUME 1 169.000
100 immagini rubate dalle camere da letto delle BELLISSIME!!!

ADULT REFER LIBRARY 79.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti in questo splendido CD-ROM

AFTER DARK TRILOGY 159.000
90 Minuti per il fim piu sexy (solo per windows)

ALL BEAUTIES 99.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA

AMERICAN GIRLS 79.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.

ANIMATED FANTASIES C 119.000
Collection delle migliori animazioni hard core

ANIMATED FANTASIES I 119.000
Vedi sopra (e il secondo volume)

ASIAN LADIES 79.000
Il titolo dice tutto da se'

BANGKOK 109.000
Le piu stravolgenti ragazze asiatiche in questo CD superlativo.

BARE ASSET QTIME 199.000
Immagini con modelle in spiaggia, piscina e in studio. Superlativo!!

BEST OF VIVID 149.000
"Compilation con le migliori ragazze""IN VIVID" "in MOVIMENTO!"

BUSTIN' OUT 99.000
Il piu' provocante ed eccitante motion hard CD mai visto prima

BUSTY BABES 59.000
Oltre 675 megabytes di immagini, con suoni per S. Blaster

BUSTY BABES VOL. 2 99.000

1000 immagini tratte dalle piu autorevoli riviste per adulti americane

CLUB PARADISE INTERACT. 139.000
Avventura digitale interattiva per le tue piu' sfrenate fantasie erotiche

CONDO CUTIES 79.000
Nuovissimo hard movie per Windows

DIGITAL DANCING 109.000
Provocanti pornostar lanciate in danze sfrenate

DIGITAL DREAMS 69.000
Nuovo ! 660 Mb di immagini GIF ad alta risoluzione. Proibitissimo !!

DIRTY TALK 1 99.000
38 minuti di full motion con quattro ragazze tutte per te

ECSTASY HOT PICS 89.000
Immagini molto ma molto.... piccanti

EROTIC ENCOUNTERS 69.000
Animazioni e immagini tutto per il vostro piacere

EROTICAFE 199.000
Alta qualità in caricamento veloce. Tante ragazze nude ....

EROTICAFE QUICKTIME 199.000
Stupende ragazze in posizioni a dir poco eccitanti.

FAO VOL 1 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard

FAO VOL 2 59.000
Il naturale seguito del primo

FAO VOL 3 59.000
Il naturale seguito del secondo

GIFFY GOLD 99.000

1000 immagini in VGA e SVGA delle ragazze di San Diego.

GIRL IN VIVID VOL 1 99.000
Segui i personaggi nella loro piacevolissima esplorazione!!

GIRL IN VIVID VOL 2 99.000
Un'altra stupenda raccolta di immagini

GIRLS OF J STEVEN 59.000
Da Penthouse, il meglio.

GIRLS OF MARDI GRASS 79.000
3 eccitanti films hard per un autentico divertimento

HIDDEN OBSESSION 119.000
Un film hard vero e proprio NOVANTA minuti con Janine !!

HIGH VOLUME NUDES 79.000
Animazioni e immagini HARD per Windows

HOUSE OF DREAMS 99.000
Entra con queste splendide pupe nella casa dei ...SOGNI

ISLAND GIRL 59.000
Direttamente dalle spiagge Hawaiane una super raccolta

KAMA SUTRA CD 139.000
La famosa arte Indiana in questo CD Tutte le posizioni !

KING DONG 129.000
"Il primo film erotico in assoluto ideato sul tema di ""Jurassic Park""

LEGEND OF PORN II 89.000
Le migliori pornostar per Windows.

LOCAL GIRLS 49.000
HAWAII, SOLE, MARE, SABBIA, ma soprattutto.. BELLE RAGAZZE!!

LOVELY LADIES 2 99.000
400 foto di alta qualità da usare con Coreldraw e Pagemaker

MOVING FANTASIES 119.000
Le fantasie erotiche le puoi visualizzare in movimento sul PC

MY PRIVATE COL. VOL. 2 89.000
Le piu' belle donne in questo SUPER CD HARD!

MYSTIQUE OF THE ORIENT 1 79.000
Immagini ed animazioni per queste favolose ragazze orientali

NEW WAVE HOOKERS 119.000
GINGER LYNN dimostra tutta la sua arte in questo caldo, caldo film.

NIGHTWATCH 139.000
Il primo lungometraggio Hard interattivo con le piu' famose Pornostar

PC PIX VOLUME 3 99.000
Collezione di immagini in alta risoluzione sempre XXX

PHOTO GALLERY CD 169.000
Una marea di immagini hard con ragazze stupende

PHYSICAL THERAPY 49.000

Foto ed animazioni solo per adulti. Oltre 600 Mb

PORKWARE 89.000
640 MB di favolose immagini forti, MOLTO FORTI !

PORKWARE II 99.000
Altri 640 MB di nuove immagini ANCORA PIU' FORTI !

PRIVATE PICTURE 99.000
Imperdibile disco pieno di immagini in S-VGA

RIMFIRE PACIFIC 99.000
Mini films classificati XXX adult only, solo per windows

SECRETS 189.000
Ashlyn vi svela tutti i suoi segreti piu reconditi

SEX VOL. 1 79.000
Un' infinita serie di immagini da fare arrossire i piu'....

SEYMORE BUTTS 189.000
Segui i personaggi nella loro piacevolissima esplorazione !!

SOUTHERN BEAUTIES 69.000
Stupende girls nelle posizioni piu' erotiche.

STORM II 69.000
Una tempesta di ragazze bellissime, animazione e sonoro !!!

STORM III 69.000
Ancora bellissime ragazze tutte per te !

STRIP POKER 89.000
Eccezionale strip poker con modelle famose ed animazioni

SUPER SMUTWARE 59.000
Animazioni, slides, grafica e suono insieme, fantastico

TRANZ 59.000
"Centinaia e centinaia di Principesse sul... ""Pisello"""

VISUAL FANTASIES 69.000
Se non sei forte di cuore non acquistare questo hard-cd

VOLCANO 99.000
Queste immagini le puoi utilizzare anche con Coreldraw

WICKED 149.000
Il primo PHOTO-CD HARD con le piu' spinte immagini di TERI WEIGEL

WOMEN OF VENUS 69.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant !

LA LETTURA DI QUESTA PAGINA È RISERVATA AD UN PUBBLICO DI SOLI ADULTI

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

IN VISITA AI WESTWOOD

Las Vegas è, senza dubbio, una città al limite dell'assurdo. Di notte le luci dei casinò illuminano a giorno le vie, il gioco d'azzardo è un demone che divora milioni di dollari ogni settimana e, nonostante questo, o forse proprio per questo, qui si trova una delle software house più famose e apprezzate: i Westwood Studios, creatori di *Dune II*, *Legend of Kyrandia* e della serie *Eye of the Beholder*.

Sono poche le case di software che possono godere di una reputazione immacolata: tutte, prima o poi, si sono trovate a pubblicare qualche prodotto non proprio eccellente che, per ragioni "politiche", non poteva essere abbandonato prima della fine.

Sotto questo aspetto i Westwood Studios costituiscono un'eccezione importante e, grazie a un fantastico viaggio a Las Vegas organizzato dalla Virgin Interactive Entertainment, abbiamo avuto la possibilità di capire quali sono i segreti di un tale successo.

Già, Virgin...nel 1991, infatti, la Westwood Associates fu acquistata dall'allora Virgin Games, attratta dal potenziale creativo dimostrato dalla società di Las Vegas. Nacquero così i Westwood Studios che continuarono a sfornare successi del calibro di *Lands of Lore*, *Legend of Kyrandia* e *Dune II*.

La sede dei Westwood Studios si trova alla periferia di Las Vegas, in una zona residenziale circondata da un paesaggio desertico e spazzata dal vento secco del Nevada, ed è costituita da una coppia di edifici a due piani, nei quali trovano posto i 60 e più membri dei diversi team di sviluppo. Effettivamente le persone impe-

In alto, il team di sviluppo di *Hand of Fate* al gran completo. Sembra che si siano proprio divertiti...

Uno dei disegnatori dei Westwood Studios siede di fronte al suo tavolo da lavoro. Tutte le persone che si occupano della parte grafica dei giochi hanno anni e anni di esperienza nel campo dell'illustrazione professionale.

LA MANO DEL DISEGNATORE

Se, ammirando le schermate della vostra avventura grafica preferita, vi siete domandati come possano nascere dei simili capolavori digitali, queste immagini potranno chiarirvi le idee...almeno per quanto riguarda il prossimo capolavoro dei Westwood Studios: *Hand of Fate*. In queste nove fasi potete ammirare tutti i passi che portano al prodotto finito, come lo vedrete poi sui monitor dei vostri computer.

Come punto di partenza il grafico adotta una scansione in bianco e nero del disegno originale che gli viene consegnato dal disegnatore. Per effettuare un disegno di questo tipo sono necessarie circa tre ore di lavoro...e pensate a quante prove sono necessarie prima che venga deciso lo scenario definitivo!

E' giunto il momento di mettersi all'opera. Utilizzando il programma Deluxe Paint II Enhanced (che probabilmente molti di voi avranno installato sull'hard disk del proprio computer) il grafico comincia a dare una pennellata di marrone agli alberi. La scelta iniziale dei colori influenzerà il tipo di palette da sfruttare per il disegno completo.

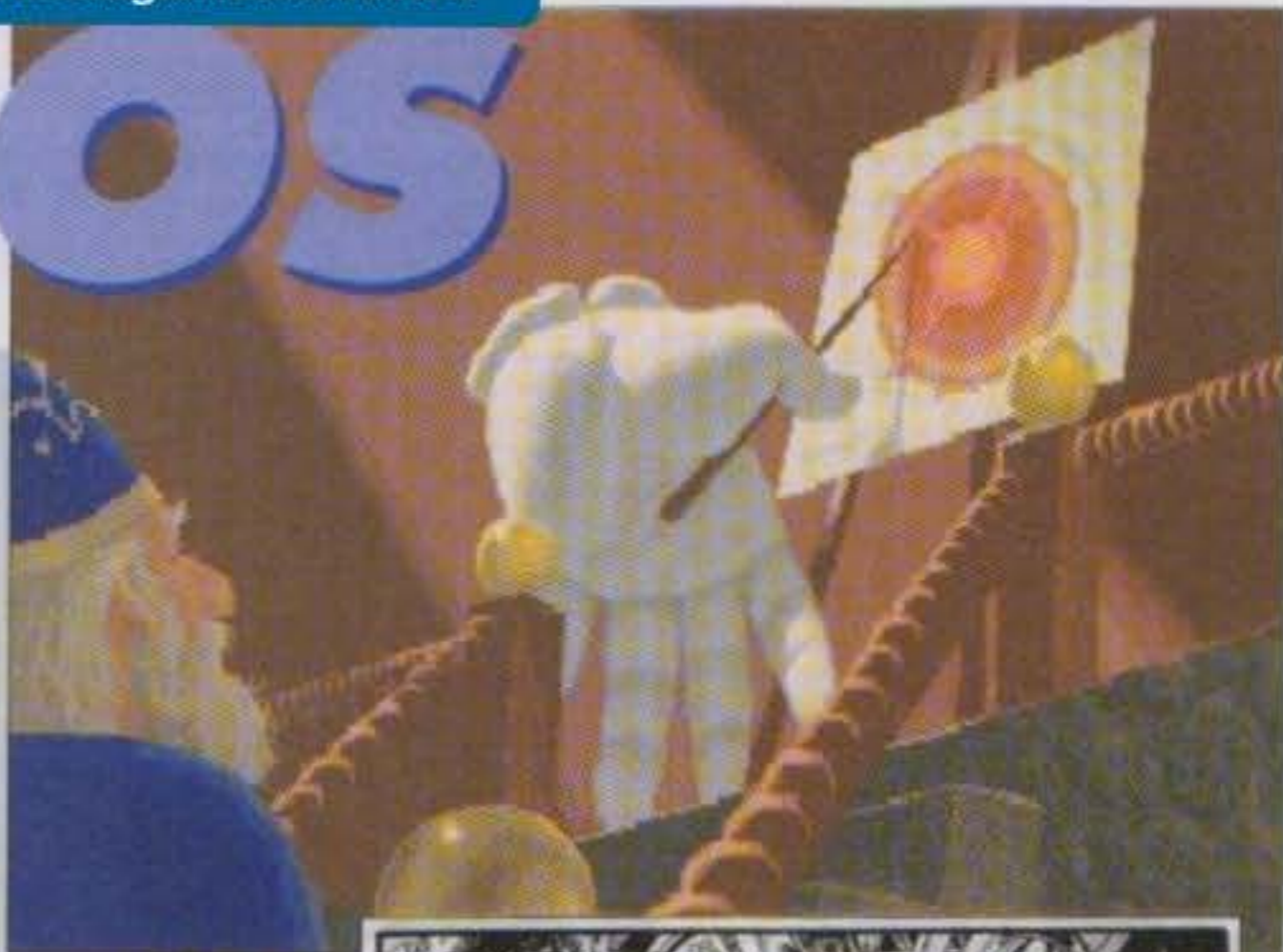
Un occhio attento può osservare la comparsa di filamenti di muschio sul tronco degli alberi. Possono sembrare particolari insignificanti, ma sono proprio particolari come questi che distinguono i prodotti curati da quelli più grossolani...e del resto dove si è vista una palude senza muschio?

Non sembrano esserci molti cambiamenti, vero? Eppure se osservate con attenzione, potrete notare che le bolle di fango sono realizzate con maggiore cura e l'effetto di spixelizzazione, tipico delle scansioni, è stato smorzato con l'utilizzo di colori sfumati.

Evidentemente il colore delle sabbie mobili non soddisfaceva completamente il grafico dei Westwood che ha deciso di rendere la fanghiglia ancora più limacciosa.

STUDIOS

AMIGA RULES!

Vi potrà sembrare incredibile (o forse no) ma nei Westwood Studios tutti gli artisti lavorano sulla macchina che preferiscono, e non sono rari i casi in cui qualcuno opta per un'Amiga. La scena che vedete qui sotto (che dovrebbe essere inclusa in *Hand of Fate*) è stata realizzata interamente con un'Amiga 4000, sfruttando il software che accompagna il Video Toaster. Ovviamente come punto di partenza è stato utilizzato un disegno a mano libera, che potete vedere qui sotto. Tutto il lavoro è opera di Eric Gooch, un creativo dall'aspetto alquanto folle che non rinuncerebbe al suo Amiga per nulla al mondo. Per darvi un'idea del livello di dedizione che lo contraddistingue sul lavoro, date un'occhiata qui a fianco alla pedaliera che si è costruito per semplificare l'utilizzo dei tasti funzione...

Se queste immagini vi sembrano frutto di una mente malata...avete ragione, in effetti il risultato è quantomeno aberrante!

Qui le cose cominciano ad apparire un po' più chiare: le sabbie mobili possiedono già il caratteristico color fango, l'erba ha una tonalità di verde brillante e gli alberi di sfondo, che erano andati persi nella scansione, sono stati riportati alla luce con un abile utilizzo di colori sfumati, per rendere l'idea di una palude nebbiosa.

In questa fase il grafico cerca di dare più tridimensionalità al disegno, lavorando sulla riproduzione delle ombre presenti nel disegno originale. Le sabbie mobili possono ora vantare una serie di bolle di fango che ne "migliorano" l'aspetto. Anche l'erba è stata perfezionata e ora non è più piatta come nelle fasi precedenti.

La schermata è ormai finita e il grafico si diverte a ipotizzarne due versioni: una con le bolle di fango che devono ancora scoppiare e una con le bolle già scoppiate. Chissà, magari nel gioco ci sarà un'animazione. Unico particolare aggiuntivo: la lisca nelle mani della mano scheletrica.

gnate nella realizzazione dei vari progetti sono molto numerose, e ciascuno si occupa di un settore ben preciso.

Questa è una delle differenze che separano le case di software d'oltreoceano da quelle basate in Inghilterra, dove tre o quattro persone sono sufficienti a creare un gioco. Se l'approccio americano sia migliore di quello inglese non è stato ancora chiarito (anche se è certo che i programmatori inglesi accusino spesso i loro colleghi statunitensi di pigrizia) ma i risultati, che abbiamo avuto modo di toccare con mano, dimostrano una qualità non indifferente.

Molto interessante è la struttura informatica che viene utilizzata da tutti i componenti degli Studios. Una gigantesca rete Ethernet collega le centinaia di computer a disposizione di programmatori, artisti, musicisti e designer. Come memoria di massa viene utilizzata una serie di hard disk che totalizzano la bellezza di 11 Giga, tutti accessibili a ogni singolo computer in tempo reale.

Un'organizzazione di questo tipo consente ai componenti dei vari team di verificare, pressoché istantaneamente, il lavoro dei loro colleghi, riducendo perciò al

minimo ogni possibile incomprensione.

Un aspetto sorprendente è la quasi totale libertà che viene lasciata a ciascuna persona: abbiamo visto grafici che lavoravano a immagini che, con tutta probabilità, non verranno mai sfruttate in nessuna produzione, ma che, allo stesso tempo, potranno fornire idee per nuovi progetti realizzabili, magari, da qui a qualche anno.

Ogni membro degli Studios, poi, si è creato un piccolo angolo personale, adattando gli uffici alla propria personalità. Eric Gooch, un grafico fanatico della linea Amiga, ha, per esempio, dipinto tutte le pareti del locale dove lavora di grigio sfumato e vi garantiamo che entrarvi è molto simile ad addentrarsi in un dungeon, degno, guarda caso, di *Eye of the Beholder*.

La prima novità firmata Westwood che raggiungerà i vostri hard disk, da qui a un mese, sarà *Hand of Fate*: il seguito di *Legend of Kyrandia*. Il gioco avrà un protagonista al femminile - Zanthia un'apprendista maga - che dovrà vedersela con un problema spaventoso: il suo mondo sta progressivamente sparendo e solo lei può salvarlo. *HoF* sfrutterà una tecnica di illuminazione particolare che renderà ancora più realistiche le ambientazioni. La tecnologia *Trulight* consente di rendere sensibile al contesto l'illuminazione del personaggio, il risultato è notevole, soprattutto perché viene applicato alle fasi di gioco e non a delle scene animate precalcolate (come avveniva in alcune avventure LucasArts). Vi anticipiamo già che si tratta di un vero capolavoro, in grado di rivaleggiare con i migliori prodotti Lucas, ma potrete comunque trovare una recensione completa sul numero di gennaio.

Volendo dare un'occhiata al futuro abbiamo chiesto un parere al presidente degli Studios, Brett Sperry. "Sono un po' preoccupato per il successo del 3DO: l'Electronic Arts ha investito molto denaro in quel progetto e se dovesse fallire sarebbe un brutto colpo per tutti. Inoltre la nuova macchina della Sega, il Saturn, è praticamente già completata, e anche se non vi posso dire molto, sappiate che la casa giapponese è pronta a entrare sul mercato non appena il 3DO dovesse riscuotere successo. Da quello che ho potuto vedere, il Saturn offrirà prestazioni superiori al 3DO, non incredibilmente superiori, ma abbastanza da permettere al pubblico di accorgersi della differenza. Per il momento stiamo sviluppando un'ambiente virtuale per l'universo di *Lands of Lore*, abbiamo acquistato una serie di stazioni Silicon Graphics e ormai lavoriamo sempre con file grafici a 24 bit, preparandoci così per le nuove piattaforme. Non crediamo, comunque, che il mercato PC possa essere intaccato da nessuno dei formati emergenti".

A giudicare da quello che gli Studios stanno preparando, c'è proprio da credergli!

Andrea Minini Saldini

LE TERRE VIRTUALI

Uno delle critiche più frequenti che sono state mosse a *Lands of Lore* riguardava il mancato utilizzo di un "engine" grafico simile a quello della serie *Ultima Underworld*, firmata Origin. In effetti, erano in molti ad attendersi questa innovazione da parte dei Westwood Studios, che hanno però preferito aspettare di mettere a punto delle routine spettacolari che troveranno un utilizzo solo nel terzo episodio della serie. Il nome in codice di questo progetto è "Virtual Lands of Lore" e lascia ben poco all'immaginazione. Per il momento non è disponibile che una piccola dimostrazione delle capacità del nuovo "motore": mostra una tigre che si sposta in un corridoio, tutto in texture-mapping. Già dalle foto potete avere un'idea della qualità di ciò che ci aspetta e vi garantisco che l'incedere della tigre è alquanto imponente. Le nuove routine dovrebbero girare su PC e 3DO, ma non sono escluse altre piattaforme fra quelle in uscità da qui al '95.

La tigre virtuale si muove con impressionante fluidità.

TEMPESTA SUL DESERTO

Tutti gli amanti di *Dune II* possono finire di sospirare: un seguito ci sarà, anche se non sarà più ambientato fra le sabbie di Arrakis. Al momento il team di sviluppo non ha ancora deciso uno scenario preciso, un'ipotesi che sembra prendere corpo è quella di ricreare una sorta di Desert Storm utilizzando l'interfaccia di *Dune II*, ma vi forniremo informazioni più definitive in un prossimo numero di K. Quel che è certo è che il nuovo prodotto della serie Command&Conquer sarà ambientato ai giorni nostri e sfrutterà delle fantastiche immagini realizzate con l'ausilio di programmi come 3D Studio. Inoltre, uno dei limiti più importanti di *Dune II*, cioè il basso numero di unità gestibili dal computer in un dato scenario, verrà eliminato, innalzando questo valore o eliminando del tutto la restrizione. C'è di che ben sperare...

Sotto vediamo due prove di ambientazione per il nuovo Command&Conquer. Sopra, invece, due modellini in 3D Studio.

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION

Presenta

INCA II
WIRACOCHA

DISPONIBILE NEL NOVEMBRE 1993

Per PC CD ROM e PC HD

Speech Pack disponibile per versione PC HD

Scene cinematografiche

Tantissimi personaggi

Combattimenti spaziali

Misteri - Riflessione - Avventura

PRODOTTO DA COKTEL VISION - ATTORI: I.BOND - Y.MOIRA - Y.KARADEC - KEN DO - J.GALLO

SOGGETTO E ADATTAMENTO Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT - AMBIENTAZIONE COKTEL VISION - J.REY - J. KLUYTMANS - Y. CHOSSE

IMMAGINI DI SINTESI COKTEL VISION - F.CHAUVELOT - VIDEO: P.LEGRAND - Y.CHOSSE - PROGRAMMAZIONE M.D.O.: O.GUERRIER - Y.HUBERT - D.VACHER - P.LAMARQUE - M.MARCIAQ - MUSICA ORIGINALE: G.DOUIEB - EFFETTI SONORI C.CALLET

COKTEL VISION - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex - FRANCIA

) 40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7/F - IT

SUPERVALUTIAMO AMIGA E CONSOLE PER L'ACQUISTO DI UN PC!!!

DISPONIAMO DI MATERIALE USATO

286 + HD 40Mb + Monitor B/N + VGA 256Kb + Case Desk + Tastiera + RAM 1Mb + Drive 3.5 prezzo (usato) 700.000
inoltre VGA, HD40, Mainboard 286-386-486

VI AUGURIAMO UN BUON NATALE

... ANCHE PER MERITO DEI NOSTRI FANTASTICI PREZZI

CONSEGNE IN MILANO A SOLE 5000 LIRE!

LE OFFERTISSIME DEL MESE

Sound Blaster 2.0 DeLuxe	155.000
Sound Blaster Pro DeLuxe	250.000
S. Blaster Pro att. MITSUMI	260.000
Sound Blaster Pro 16	325.000
S. Blaster Pro 16 Multi-CD	345.000
Sound Blaster Pro 16 ASP	440.000
Sound Blaster 16 SCSI-2	580.000
CD-ROM Mitsumi	430.000
CD-ROM Mitsumi (con l'acquisto di un CD)	410.000
Dischetti DD	lire 850 cad.
Dischetti HD	lire 1100 cad.
(sconti per grosse quantità)	
Streamer QIC-80 comp.	390.000

I NOSTRI PC

386SX 40Mhz	1.921.000
386DX 40 Mhz	1.980.000
486DLC 40 Mhz	2.096.000
486DX 33 Mhz (2 slot VL-Bus)	2.681.000
486DX2 50 Mhz (2 slot VL-Bus)	2.831.000
486DX2 66 Mhz (2 slot VL-Bus)	3.197.000
486DX2 80 Mhz (2 slot VL-Bus) IL PRIMO!!	**3.530.000**

configurazione base: 4Mb RAM; 2 seriali; 1 parallela; VGA 256Kb; mouse 3 tasti; case minitower; monitor SVGA 14" colori; hard disk 130 Mb; MS-DOS 6.0; tastiera; drive 3.5 1.44Mb

altre configurazioni:

con HD 170Mb	+41.000
con HD 200Mb	+108.000
con HD 250Mb	+166.000
con HD 340Mb	+341.000
con SVGA 1Mb	+66.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori	+94.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori VL-Bus	+139.000
con SVGA S3(805) VL-Bus	+338.000
con SVGA POWER 9000 VL-Bus 2Mb	+752.000

http://www.oldgamesitalia.net/

I CD-ROM DISPONIBILI

EROTICI

WOMEN OF VENUS	85.400
FAO EROTIC 3CD	174.700
FAO GOLD	113.200
ASIAN LADIES	82.900
BANGKOK CD	108.200
EROTIC ENCOUNTERS	80.600
STORM III	79.200
SMUTWARE	51.500
PHISICAL TERAPHY	58.100
RIMFIRE PACIFIC	98.900
BUSTY BABES III	63.600
EROTICAFE' QUICKTIME	208.400
ADV. OF SEY MORE BUTT	133.500
HIDDEN OBSESSIONS	124.600
ADULT PALATE VOL. 1	84.700
WICKED KODAK ACCESS	121.200
DIGITAL DANCING	115.700
SOUTHERN BEAUTIES	81.400
MYSTIC OF ORIENT	79.200
LEGENDS OF PORN II	91.800
HIGH VOLUME NUDES	81.300

UTILITY E PROGRAMMI

VGA SPECTRUM II	89.400
SHAREWARE EXPLORER	117.800
MEGA CD ROM II	85.400
MEGA WIN/ OS2	84.900
MEGA AUDIO/VIDEO	85.400
WIN MASTER II	65.600
CICA WINDOWS CD-ROM	51.700
NIGHT OWL'S 10.0 (luglio 93)	86.800
GARBO CD-ROM	51.700
EXTRAVAGANZA (4 CD-FEB 93)	162.800
LANMASTER	89.100
SOUNDS FOR WINDOWS	45.900
SOUNDWARE COLLECTION	58.800
UP ALL NIGHT	75.300
LIGHTNING CD	165.000
SHAREWARE TO THE MAXX	73.300
LANGUAGES OF THE WORLD	102.000
MIDI MUSIC SHOP	67.300
SHAREWARE COLLECTION VOL.1	33.000
SHAREWARE COLLECTION VOL.2	67.300
TOO MUCH SHAREWARE	67.300
WORLD VISION (3CD)	102.000
GRAMMY AWARDS	155.000
JAZZ MULTIMEDIA	207.000

EDUCATIONAL

BUSINESS MASTER II	69.500
EDUCATIONAL MASTER II	69.500
MICROSOFT CINEMANIA	174.100
MICROSOFT MUSICAL INSTR.	167.400
CNN NEWSROOM GLOBAL	149.100
GUINNESS BOOK OF RECORDS '93	168.800
GROLIERS ENCY CLOPEDIA	258.100
DINOSAURUS	165.700
DICTIONARY LIVING WORLD	86.500
TIME MAGAZINE ALMANAC	229.500
WORLDWIDE ADVENTURES	96.000
COMPLETE HOUSE	81.300
UFO	111.700
IMPARIAMO L'INGLESE	102.000
MOST USED MEDICATIONS	102.000
TIME TABLE OF ARTS	102.000
TIME TABLE OF BUSINNESS	102.000
TIME TABLE OF SCIENCE	102.000

GEOGRAFIA ASTRONOMIA

COMPLEX ANDROUTE	53.700
GREAT CITIES VOL. 1/2	cad. 147.000
MARS EXPLORER	110.700
DISTANT SUNS	220.300
RETURN TO THE MOON	70.700
SPACE TIME & ART	187.300
NASA OUR SOLAR SYSTEM	124.600
SPACE VISUAL HISTORY	127.00
HONG KONG	70.500
NEW YORK	70.500
WASHINGTON D.C.	70.500
LONDON	97.600
TROPICAL RAINFOREST	79.200
FAMOUS PLACES	164.500
OCEAN LIFE VOL.1	71.100
MULTIMEDIA WORLD ATLAS +MARIO	102.00
MULTIMEDIA WORLD FACT BOOK	67.300
SO MUCH SPACE	102.000

GIOCHI

GAME MASTER II	65.600
WING COMMANDER II DLX	167.200
CHESSMASTER 3000 MPC	165.200
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE	117.200
INDIANA JONES IV	134.200
KINGS QUEST V	137.200
KINGS QUEST VI UPGRADE	71.100
SHERLOCK HOLMES III	143.300
STELLAR 7	108.900
MANTIS FIGHTER	138.100
7TH GUEST	147.000
OUTLAND	152.100
RING WORLD	106.800
MANIAC 2 DAY OF THE TENTACLES	137.800
CYBERGENIC RANGER	79.100
ULTIMA UNDERWORLD I & II	180.000
BLUE FORCE	124.600
GUNSHIP 2000 W/ SCENARIO	106.800
CONAN	81.400
EYE OF BEHOLDER III	84.000
DUNE	165.300
B-17 SILENT SERVICE	106.800
WRATH OF THE DEMON	93.500
MARIO IS MISSING	142.400
SHUTTLE-SPACE FLIGHT SIMULATOR	188.200
GREAT NAVAL BATTLES	169.000
F15 STRIKE EAGLE III	160.000
VIDEO CUBE SPACE	130.000
BATTLE CHESS	102.000
DINOSAUR ADVENTURE	102.000
LOOM	67.300
PACIFIC ISLAND	67.300
SPACE ADVENTURE	67.300
SPACE QUEST IV	67.300
SPIRIT OF EXCALIBUR	102.000
SPORT'S BEST	67.300
THE LEGEND OF KIRANDYA	155.000
ULTIMA I - II - III - IV - V - VI	102.000

GRAFICA 2D-3D-ANIMAZIONI

HOT STUFF	39.900
HOT STUFF II	59.600
RAYTRACE MAGIC	64.200
ANIMATION FESTIVAL	80.600
WALKTHROUGH AND FLYBYS	95.300
VIRTUAL REALITY MADNESS	118.000

GRAFICA 2D

FRACTAL ECSTASY	73.400
FUTURE HEAVEN (DOS&MAC)	137.400
TEXTRURES & BACKGROUND 1/2	cad. 96.600

VIDEO & QUICKTIME

QUICKTIME THE CD 92-93 (2CD)	107.400
QUICKTOONS WINDOWS	107.300
MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS	384.400
VIDEOCLIPS FOR WINDOWS	69.700
AVL CLIPS	69.800
AMAZING MOVES (MPC)	164.500
VIDEO SPECIAL EFFECTS VOL. 1/2	cad. 206.600

... ed altri ancora.

VIPP COMPUTERS

Via Madonna 73 – 20017 RHO (MI)
(a 700 m dalla stazione ferroviaria)
Tel. (02) 93505577r.a. Fax (02)93505579
BBS (02) 93505588

I prezzi sono tutti comprensivi di IVA al 19%.

Effettuiamo consegne a domicilio in Milano a sole 5000 lire, o spedizioni in tutta Italia tramite posta o TNT Traco.

Richiedete al momento dell'ordine la **VIPP Fidelity Card**, la tessera per ottenere sconti sui vostri futuri acquisti presso di noi.

Ci trovate anche all'Eptakontest:

TABELLA PER UPGRADE HARD DISK

	80Mb	105Mb	120Mb	170Mb	205Mb	240Mb	340Mb	500Mb
40Mb	telef.	telef.	telef.	338	371	430	571	1.013
80Mb		telef.	telef.	278	311	370	511	953
105Mb			telef.	238	271	330	471	913
120Mb				218	251	310	451	893
170Mb					216	275	416	858
205Mb						250	411	853
240Mb							391	833
340Mb								733

TABELLA PER UPGRADE MAINBOARD

	386SX 40 Mhz	386DX 40 Mhz	486DLC 40 Mhz	486DX 33 Mhz	486DX2 50 Mhz	486DX 50 Mhz	486DX2 66 Mhz	486DX2 80 Mhz	PENT. 60 Mhz
286 (All Mhz)	168	276	326	876	1.026	1.176	1.392	1.725	5.531
386SX (max 20)		262	312	862	1.012	1.162	1.378	1.711	5.517
386SX (25-40)		199	249	799	949	1.099	1.315	1.648	5.454
386DX (max 25)		165	215	765	915	1.065	1.281	1.614	5.420
386DX (33)		143	193	743	893	1.043	1.259	1.592	5.398
386DX (40)			188	738	888	1.038	1.254	1.587	5.393
486SX (max 20)			230	780	930	1.080	1.296	1.629	5.435
486SX (oltre 20)				630	780	930	1.146	1.479	5.285
486DX (max25)				414	564	714	930	1.263	5.069
486DX (33)					375	525	741	1.074	4.880
486DX2 (50)						413	629	962	4.758
486DX (50)							516	849	4.655
486DX2 (66)								687	4.493
486DX2 (80) VIPP									4.190

CONDIZIONI

- I prezzi sono indicati in migliaia di lire.
- L'Upgrade può essere rifiutato dalla Vipp Computers
- Le Mainboard DX devono avere almeno 64K cache
- Gli Hard Disk devono avere al massimo 3 anni e non devono avere "bad tracks"
- L'upgrade comprende il montaggio e la garanzia sul nostro materiale di 1 anno (2 anni su DX2-80)
- Le nostre Mainboard 486DX hanno tutte 2 Slot Local Bus e sono provviste di 128K di cache (256K il DX2-80)

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

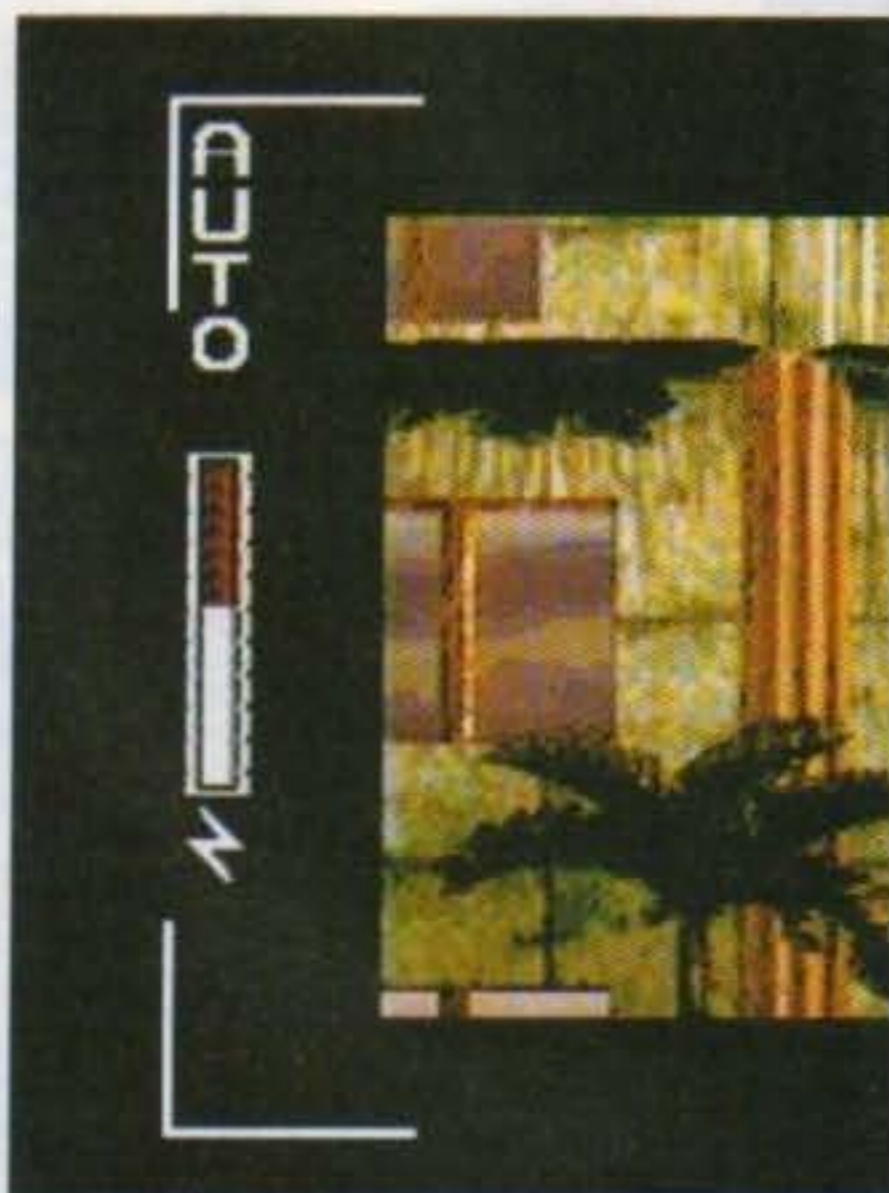
VOYEUR

L'ultimo parto interattivo della Propaganda Films e della Philips POV per la piattaforma CD-I è un gioco che si colloca ai confini del film, un'esperienza nuova, tutta da provare.

Gli americani, si sa, sono un popolo di puritani per quanto riguarda la cosa pubblica: i loro politici devono essere sposati, assolutamente fedeli, possibilmente con prole. Basta qualche scappatella con la segretaria, una gitarella in barca con una lobbista, qualche foto in locali equivoci ed ecco che una promettente carriera da senatore o addirittura da presidente sfuma nel tempo di andare in stampa su quotidiani e pubblicazioni scandalistiche. Per un politico statunitense la vita privata non esiste, o meglio deve essere senza macchia e sbandierata platealmente nel corso dei comizi e delle convention.

In *Voyeur* il nostro compito è proprio quello di fare il guardone per avvalorare i nostri sospetti che l'apparentemente integerrimo senatore Reed Hawke, candidato alla presidenza tra i più gettonati, sia in realtà un poco di buono. Certo il rischio di mettere in mano lo strapotere derivante dall'ambita carica a un losco individuo, probabilmente anche un po' omicida, è senza dubbio grave. Affittiamo quindi un appartamento clamorosamente di fronte alla sontuosa residenza del senatore, ci armiamo di telecamera capace di notevoli ingrandimenti, e cominciamo a osservare.

Il vero punto di forza di questo gioco è il fatto che spesso è indistinguibile da un film: se escludiamo qualche leggera limitazione nello scrolling, il CD-I resta un'ottima piattaforma dal punto di vista del numero dei colori in rapporto alla risoluzione. La tecnica del full motion parziale, con fondali sintetici e attori reali in movimento, è stata implementata alla perfezione, con sequenze fluide, tonalità realistiche ed un audio qualitativamente perfetto, non solo per quanto riguarda le voci degli attori ma anche per la musica di sottofondo, tipicamente "gialla" e d'atmosfera. Un risultato che stupisce se si pensa che il gioco funziona senza alcun dispositivo dedicato al full-motion, che sarà invece richiesto per titoli come *The 7th Guest* e *Microcosm*. *Voyeur* può essere inserito direttamente in un qualsiasi CD-I standard. L'interfaccia utente è come sempre molto intuitiva, alla portata anche dei "non addetti ai lavori": vengono visualizzate delle icone rappresentanti semplici azioni o la natura delle immagini che è possibile osservare, attivabili con la pressione dei tasti sul telecomando.

Il "voyeurismo" in realtà non è mai stata una pratica esaltante per quanto mi riguarda; sì, posso forse essere stato colpito dalla signorina che faceva la doccia lasciando la finestra del bagno aperta, proprio di fronte alla mia camera da letto, ma mi è proprio caduto l'occhio, non c'è stata intenzionalità. In questo gioco, invece, la sbirciata è all'ordine del giorno; non parlo di cogliere semplici dialoghi tra due persone oppure di esaminare da vicino la corrispondenza e i messaggi (ma di che telecamera si tratta? Philips?), bensì di assistere a scene dove signore poco vestite si dilettano a portare a spasso signori in mise analoga che si muovo-

(Sopra) L'interfaccia di *Voyeur* è molto semplice e intuitiva. A seconda della stanza che inquadrate con la telecamera, appare un'icona che indica quale tipo di indizio aspettarsi: un occhio significa una sequenza video, un orecchio una sequenza audio, una lente di ingrandimento (come nella foto) un oggetto da esaminare.

All'inizio del gioco accendendo la televisione (ovviamente di marca!) si può seguire il telegiornale che presenta tutti i membri della famiglia Hawke. È un modo simpaticamente cinematografico per introdurre l'utente al gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

no a gattoni, con tanto di guinzaglio al collo, abbaiando con convinzione. Già nell'introduzione avremo modo di vedere un'immobilizzazione corporale da parte di una signorina armata (ma non è la pistola che si nota) che mi ha fatto seriamente valutare l'abbandono dell'attività di giornalista, in favore di una più eccitante carriera di attore per videogiochi. Si resta comunque a livello di piccante, più particolare per le situazioni che per i metri quadrati di carne esposta, in quantità decisamente inferiore rispetto a quella visibile in un qualsiasi varietà serale delle reti RAI o Fininvest. Interessante soprattutto per quei papà che hanno regalato il CD-I ai figli con la scusa dell'edutainment e ora si possono togliere qualche soddisfazione, salvo rifugiarsi nel cambio di canale in caso di irruzione della moglie. Per non turbare il bimbo, e non farsi perturbare dalla moglie, esiste un sistema di codici per impedire accessi indesiderati al disco interattivo. Per tornare alla dinamica di gioco, l'obiettivo è quello di cogliere in fallo il futuro presidente, registrare la scena incriminata, e inviare il nastro alla polizia. Nella stanza nella quale ci troviamo esistono però altri oggetti interagibili, come il televisore, per documentarsi sulle ultime notizie e avere un'idea di come si stia muovendo politicamente il senatore e di quali consensi possa godere. Possiamo inoltre inviare il nastro allo stesso senatore, riuscendo nella totalità dei casi, almeno per la mia esperienza, a farci impallinare da un killer facente chiaramente parte dell'entourage del nostro amico politico. Il tempo è fondamentale, dal momento che le scene osservabili variano a seconda dell'orario della giornata; c'è anche il rischio di perdersi proprio i due minuti salienti che potrebbero aiutarci a cogliere il nostro amico con le mani nel sacco. Un gioco semplice, nel quale non c'è molto da fare se non guardare e reagire in rapporto a quanto si è visto e registrato. In fondo si tratta di un film interattivo, e non avrebbe alcun senso chiedere di più; è comunque un grande risultato che lo spettatore non sia più passivo ma abbia la possibilità di interagire con il prodotto, di dire la sua. Non esiste, infatti, un solo finale ed è possibile giungere alla conclusione attraverso strade differenti. In circa otto ore totali di gioco sono giunto a smascherare il fellone per ben due volte, seguendo una condotta leggermente diversa. In effetti qualche appunto potrebbe essere mosso alla longevità del gioco, non proprio eccezionale; dopo averlo completato per due o tre volte non avrete più gli stimoli per tornare a spiare gli ospiti della villa, se non per mostrare un nuovo gioiellino tecnologico agli amici. Di fatto i film tradizionali raramente vengono visti più di due o tre volte, per completare il parallelismo. *Voyeur* sarà senza dubbio un titolo trainante per il CD-I, uno di quei programmi che sono in grado di far vendere anche le macchine e in questo momento il sistema informatico superstite della Philips, non propriamente in salute perfetta, ne ha assoluto bisogno. Purtroppo sarà molto difficile che il software venga tradotto in italiano, e questa potrebbe rivelarsi una limitazione pesante a livello commerciale nel nostro paese. Il gioco è bello, ma come sempre l'utente medio non ha nessuna voglia di faticare per capire che cosa stanno dicendo i personaggi sullo schermo. Per doppiare i bravi attori che hanno faticato e guadagnato raffreddori su raffreddori per gli abiti di scena succinti, sono necessari dei professionisti che, ahimè, costano, e anche molto. Le previsioni di vendita non sono tali da giustificare l'investimento da parte della Philips Italia e il rischio è che il software vada sprecato senza ottenere il successo che merita. I responsabili per il nostro Paese, ci hanno detto che non è stata ancora presa una decisione definitiva. Forse non è ancora detta l'ultima parola.

(Sotto) Questa stanza è il "centro di controllo" di *Voyeur*. Le poche azioni consentite al giocatore sono tutte attivabili da qui: usare la telecamera, telefonare alla polizia, guardare il Telegiornale (oltre a rivedere quello che si è registrato), mandare una videocassetta a uno dei membri della famiglia Hawke... o uscire dal gioco.

Quando ritenete di avere le prove per incastrare Reed Hawke telefonate alla polizia. Verrà a farvi visita questo ispettore "colombiano".

La cosa migliore di *Voyeur* è la qualità dei dialoghi e della recitazione: questi sono veri attori e sanno recitare!

La telecamera di *Voyeur* può fare cose che nessuna telecamera speciale può fare (neanche se di marca Philips): in questo caso sta esaminando un biglietto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRODATA LINEA FAI DA TE

IL TUO PC FATTO IN CASA

CABINET CON ALIMENTATORE

Desk flip-top+Alim. 200w	89.000
Desk slide-in+Alim. 200w	96.000
Deskslim+Alim. 200w	124.000
Minitower+Alim. 200w	93.000
Middletower+Alim. 200w	136.000
Bigtower+Al. 230w disp. 3 digit	164.000
- Elegant -	
Desk slide-in+Alim. 200w	123.000
Minitower+Alim. 200w	121.000
Middletower+Alim. 200w	147.000
Bigtower+Al. 230w disp. 3 digit	173.000
Super Big Tower Alim. 400w	685.000
Deskslim+Alim. 200w	143.000
Display programmabile	11.000

SCHEDE MADRI

MB 386SX40	164.000
MB 386DX40 128C+CPU	251.000
MB 486DLC	138.000
MB 486DX 128K Cache no CPU	181.000
MB 486DX Local Bus no CPU 128K	195.000
MB 486DX-50 256K Cache	517.000
MB 486SLC2 66 Local Bus	
con CPU esp 128K	668.000
Extra Cache 128KB	48.000

MICROPROCESSORI

CPU INTEL 80386/DX/40	124.000
CPU INTEL 80486/DX/33	490.000
CPU INTEL 80486/DX/40	490.000
CPU INTEL 80486/DX2/66	870.000
CPU CYRIX 80486/33 DLC	128.000
CPU CYRIX 80486/40 DLC	183.000
CPU INTEL PENTIUM	3.019.000

COPROCESSORI MATEMATICI

80287-16/20	121.000
80387/SX-26/33	130.000
80387/DX-33/40	150.000

ACCESSORI CREATIVE LABS

SCH Sound Blaster Pro Deluxe	245.000
SCH Sound Blaster 16 Basic	325.000
SCH Sound Blaster 16	398.000
SCH Sound Blaster 16 Asp	502.000
SCH Video Blaster	631.000
Multimedia Kit Discovery pack	865.000
Multimedia Kit Performance pack	1.120.000
Multimedia Kit Performance pack	1.292.000
Midi Kit per Sound Blaster	77.000
Midi Blaster Professional	408.000
CD Rom interno Mitsumi	336.000
CD Rom interno multisessione SCSI	700.000
CD Rom esterno	681.000
Casse per Sound Blaster Dynamic 20 (coppia)	60.000
Casse per Sound Blaster Dynamic 30 (coppia)	58.000
Casse per Sound Blaster Dynamic 40 (coppia)	38.000
Casse per Sound Blaster Economy (coppia)	14.000

GRUPPI DI CONTINUITÀ

UPS 400 VA	412.000
UPS 500 VA	590.000
UPS 900 VA	1.090.000
UPS 1200 VA	1.540.000
UPS 1700 VA	3.520.000
UPS 2400 VA	5.980.000

PERIFERICHE HEWLETT PACKARD

Stampante a getto HP Deskjet 510	607.000
Stampante a getto HP Deskjet 550C	1.175.000
Stampante a getto HP Deskjet 1200C	2.153.000
Stampante Laser HP Deskjet 4L	1.307.000
Stampante Laser HP Deskjet 4	2.817.000
Stampante Laser HP Deskjet 4M	3.727.000

ACCESSORI NEWCHIP

Borsa per 486	40.000
Seconda Batteria	129.000
Carica Batteria esterno	69.000
Modulo Trackball interno	132.000
Modulo Fax-Modem interno	333.000
Modulo Lan 10base T twisted pair int.	335.000
Fax Ball	399.000
Sound Card per Multimedia	265.000

FLOPPY DISK DRIVES

FDD 3.1/2" 1.44 MB	77.000
FDD 5.1/4" 1.2 MB	107.000
KIT PER FDD 3.1/2" A 5.1/4"	3.000

HARD DISK DRIVES

AT BUS 180 MB	391.000
AT BUS 210 MB	448.000
AT BUS 250 MB	480.000
AT BUS 310 MB	683.000
AT BUS 540 MB	1.143.000
SCSI 60 MB	300.000
SCSI 210 MB	469.000
SCSI 310 MB	714.000
SCSI II 540 MB	1.143.000
SCSI II 760 MB	1.714.000
SCSI II 1.2 GB	2.400.000
SCSI II 1.75 GB	3.543.000
SCSI II 2.15 GB	4.229.000
ESDI 760 MB	1.857.000

CONTROLLER & I/O

CNTR AT BUS	17.000
SCH MULTI I/O	18.000
CNTR MAGIC I/O (2 ser. +1 par. +game)	27.000
CNTR MAGIC I/O LOcal Bus	74.000
CNTR AT Bus 4FDD e 2.88Mb	92.000
CNTR AT Bus Cache 4HDD (China)	209.000
CNTR AT Bus con cache Eisa Longshine	407.000
CNTR SCSI Host Adapter	86.000
CNTR SCSI - AT Bus Intelligente	230.000
CNTR SCSI con cache intelligente	447.000
CNTR ESDI intelligente	192.000
CONT AT BUS con cache Local Bus	368.000
CNTR SCSI II intelligente UTS	480.000
CNTR SCSI II EISA intelligente con cache UTS	747.000
CNTR SCSI Local Bus intelligente UTS	640.000
Schedo 4 seriali Dos	110.000
Schedo 4 seriali Xenix	241.000
Schedo 8 seriali Xenix	386.000
Schedo di rete NE 2000	92.000
Pocket Ethernt Adopter	300.000

SOFTWARE

MS DOS 6.0	126.000
MS DOS 5.0 + Windows 3.1	200.000
MS DOS 6.0 + Windows 3.1	272.000
Windows 3.1 ITA	246.000
Windows 3.1 per Workgroup	375.000
Word 2.0	888.000
Works per Windows	338.000
Access	888.000
Excel 4.0	888.000
Office	1.423.000
Publisher	338.000

MODEM HIGH SPEED ZYXEL

Modem Fax segreteria esterno	790.000
- 16800 Videotel, MNP4 e MNP5	
Modem Fax segreteria esterno	1.588.000
- 19200 Videotel, MNP4 e MNP5 - ICD	
Modem Fax segreteria esterno	1.100.000
- 19200 Videotel, MNP4 e MNP5	
Modem Fax segreteria interno	840.000
- 16800 Videotel, MNP4 e MNP5	
Modem Fax segreteria esterno	1.017.000
- 19200 Videotel, MNP4 e MNP5	
Modem Fax segr. (scheda per RS-1600)	1.558.000
- 19200 Videotel, MNP4 e MNP5	
Manuale in italiano	32.000
Upgrade Eeprom (tutti i modelli)	63.000
Software Superfax per Windows	57.000
Software Winfax Pro 3.0	308.000
Scheda par/ser/ser (16550AF)	75.000

ACCESSORI GENIUS

Tavoletta grafica con penna 9" x 6"	283.000
Tavoletta grafica con penna 12" x 12"	528.000
Tavoletta grafica con penna 18" x 12"	737.000
Cursore 4 tasti	60.000
Stilo per tavoletta	58.000
Trackball	106.000
Wireless Mouse	106.000
Handy scanner	151.000
Handy scanner 256 grigi	238.000
Handy scanner a colori + photo	486.000
Mouse Too	38.000
Mouse One per Notebook	34.000
Trackball per notebook	89.000
Mouse professionale per PS2	32.000

ACCESSORI

Mouse tre tasti economico	18.000
Mouse tre tasti Deluxe	85.000
Mouse Pad	3.000
Joystick IBM comp.	17.000
Joystick IBM comp. deluxe	22.000
Joystick IBM comp. Raider 5	35.000
Pad IBM comp. Starfighter 5	31.000
Trackball IBM comp.	83.000
Cavo Centronics per stamp. (1.8m)	4.000
Cavo Centronics/Centronics	8.000
Cavo seriale per Modem	5.000
Cavo Laplink (3 m)	46.000
Data Switch 2 ingressi ser/par	13.000
Data Switch 4 ingressi ser/par	23.000
Kit Pulisci Drive	3.000
Strofinaccio multipresa	31.000
Copertina per PC	4.000
Copertina per stampante	4.000
Copertina per tastiera	4.000
Schermo protettivo non cond.	115.000
Schermo protettivo conduttivo	138.000
Carta per stampanti 80 col.	23.000
Carta per stampanti 136 col.	31.000
Nastri Star 9 aghi	9.000
Nastri Star 9 aghi colore	20.000
Nastri Star 24 aghi	12.000
Nastri Star 24 aghi colore	29.000
Nastri altre marche	chiedere
Cartuccia HP Deskjet Mono	37.000
Cartuccia HP Deskjet Colore	58.000
Cartuccia Star SS 144 Mono	58.000
Cartuccia Star SS 144 Col 3 pz.	88.000
Data Cartridge DC2000	38.000
Data Cartridge DC2120	49.000
Data Cartridge DC2150	58.000
Vaschetta 40 pz. 3"1/2	6.000
Vaschetta 50 pz. 5"1/4	7.000
Vaschetta 90 pz. 3"1/2	10.000
Vaschetta 100 pz. 5"1/4	8.000
Vaschetta Data cartridge	6.000
Disk Holder 5 pz. con portaoggetti	3.000
Tavoletta grafica 12" x 12" Acecad	323.000
Porta tastiera sotto tavolo	68.000
Porta tastiera sotto PC a scomparsa	55.000
Porta tastiera sotto PC a scomparsa	66.000
Leggio con braccio snodato	29.000
Braccio snodato porta Monitor e tastiera	93.000
Braccio snodato porta Monitor e tastiera	100.000
Braccio snodato porta monitor e tastiera	96.000
Base basculante per monitor 12"	15.000
Base speciale per monitor 14"	16.000
Porta stampante universale	5.000
Porta stampante 80 col. con supp. carta	12.000
Porta stampante 136 col. con supp. carta	17.000
Porta stampante 80 col. con guide carta	68.000
Porta stampante 136 col. con guide carta	76.000
Base da pavimento per PC con ruote	29.000
Base da pavimento per PC Universale	8.000
Mobil Rack per Hard Disk AT BUS	43.000

SOFTWARE MICROSOFT

MS DOS 6.0	109.000
MS DOS 5.0 + Windows 3.1	175.000
MS DOS 6.0 + Windows 3.1	236.000
Windows 3.1	197.000
Windows 3.1 per Workgroup	325.000
Word 2.0 per Windows	769.000
Works per Windows	293.000
Access	769.000
Excel 4.0	769.000
Office	1.235.000
Publisher	293.000

NOTEBOOK NEWCHIP

80486/DLC/25 4MB 80HD	2.813.000
80486/DLC/33 4MB 120HD	2.875.000
80486/DLC/33 4MB 120HD SCSI	3.063.000
80486/DLC/33 4MB 120HD	4.538.000
Col. Dual Scan SCSI	
80486/DLC/33 4MB 200HD	4.750.000
Col. Dual Scan SCSI	
80486/DLC/33 4MB 200HD SCSI	3.250.000
80486/DLC/33 4MB 200HD	5.875.000
Colori attivo SCSI	
80486/DX/SLE/33 4MB 200HD	7.750.000
Colori attivo SCSI	

MODULI DI MEMORIA

SIMM 1Mbyte 70ns	97.000
SIMM 4Mbyte 70ns	320.000

STREAMER TAPE

COLORADO 120 MB	418.000
COLORADO 250 MB	492.000
Scheda acceleratrice TC10	209.000
Scheda acceleratrice a Compress. FC15	492.000
KIT Esterno per Colorado 250	332.000
Wangtek 150/250 MB SCSI (Xenix)	1.014.000
Magneto Ottico 130 MB Panasonic	1.750.000
Syquest 44 MB	955.000
Syquest 88 MB	1.349.000
CD Rom monosessione	415.000

MONITOR

14" SVGA Monocromatico	171.000
14" SVGA Colori 1024 x 768 (0.31)	399.000
14" SVGA Colori 1024 x 768 (0.28)	457.000
14" SVGA Colori 1024 x 768 N.I. L.R.	491.000
14" SVGA Colori 1024 x 768	623.000
- L.R. Br. Philips	
15" SVGA Colori 1024 x 768 N.I. Philips	988.000
17" SVGA Colori 1024 x 768 N.I.	1.538.000
17" SVGA Col. 1280 x 1024	1.846.000
- N.I. L.R. Philips Br. (mod. 1710)	
17" SVGA Col. 1280 x 1024	2.769.000
- N.I. L.R. 82Khz Philips Br. (mod. 1720)	
20" SVGA Colori 1280 x 1024	2.615.000
- N.I. L.R. Philips Br. (mod. 4CM 2010)	
21" SVGA 1600 x 1280	4.925.000
- N.I. L.R. 72Hz Philips Br. (mod. 2120)	

SCHEDE VIDEO

SVGA 512 Kb 1024 x 768 a 16 colori	93.000
SVGA 1 Mb 1024 x 768 a colori OAK/CIRRUS	116.000
SVGA ET4000 1 Mb 1024 x 768 a 256 Col.	173.000
SVGA ET4000 1 Mb 1024 x 768 a 16 Mil. Colori	184.000
SVGA NCR Accellerata Windows 2Mb 64K a Col.	255.000
SVGA CIRRUS 1 Mb 1024 x 768 a 16 Mil. Colori	170.000
SVGA S3 EISA 2 Mb 1280 x 1024 a 16 Mil. Colori	380.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024	190.000
- a 16 Mil. Colori Cirrus/OAK	
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024	221.000
- a 16 Mil. Colori TSENG	
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024	269.000
- a 16 Mil. Colori TSENG W32 chip	
SVGA Weiter Power 9000 1 Mb Ram + 2 Vram	790.000

STAMPANTI STAR E SEIKOSHA

Stampante 9 aghi Star LC-100	391.000
Stampante 24 aghi Star LC-24-20	574.000
Stampante 24 aghi Star LC-24-30	663.000
Stampante 24 aghi Star LC-24-300 col	854.000*
Stampante 9 aghi Star LC-15	768.000
Stampante 24 aghi Star LC-24-15 II	806.000
Stampante 9 aghi Star ZA-200	825.000
Stampante 9 aghi Star ZA-250	971.000
Stampante 24 aghi Star XB-24-200	971.000
Stampante 24 aghi Star XB-24-250	1.116.000
Stamp. Getto d'inchiostro Star SJ-48	575.000
Stamp. Getto d'inchiostro Star SJ-144	1.153.000
Stampante Laser Star LS-5	1.467.000
Stampante Laser Star LS-5 EX	1.800.000
Stampante Laser Star LS-5 TT	2.453.000

TASTIERE

Tastiera estesa Ita membrana	36.000
Tastiera estesa Usa membrana	41.000
Tastiera Professional 102 tasti meccanica	69.000

MODEM

Modem interno 2400	71.000
Modem esterno 2400	106.000
Modem interno 2400 Videotel	108.000
Modem esterno 2400 Videotel	122.000
Modem interno 2400 Videotel MNP4/5	133.000
Modem esterno 2400 Videotel MNP4/5	147.000
Modem interno 2400 MNP4/5	105.000
Modem esterno 2400 MNP4/5	127.000
Modem Fax interno 9600-2400	106.000
Modem Fax esterno 9600-2400	150.000
Modem Fax int. 9600 Videotel MNP4/5	161.000
Modem Fax est. 9600 Videotel MNP4/5	190.000
Poket Modem 2400BPS Fax 9600	190.000
- BPS MNP4/5 Videotel	

PC PORTATILI NOTEBOOK

80386/SX/33 1MB no HD	1.581.000
80386/DX/33 4MB 80 HD	2.820.000

INTERAGIALLO

Ovvero giallo interattivo. È il tema di un convegno del *Noir in Festival* di Courmayeur a cui partecipa, tra gli altri, il direttore di K. *Noir in Festival* vuole avvicinare due mondi che fino ad oggi viaggiavano su strade parallele: il mondo videoludico e quello cinematografico-televisivo. K esamina il "genere" ed esprime la sua opinione sul passato, presente e futuro del giallo interattivo.

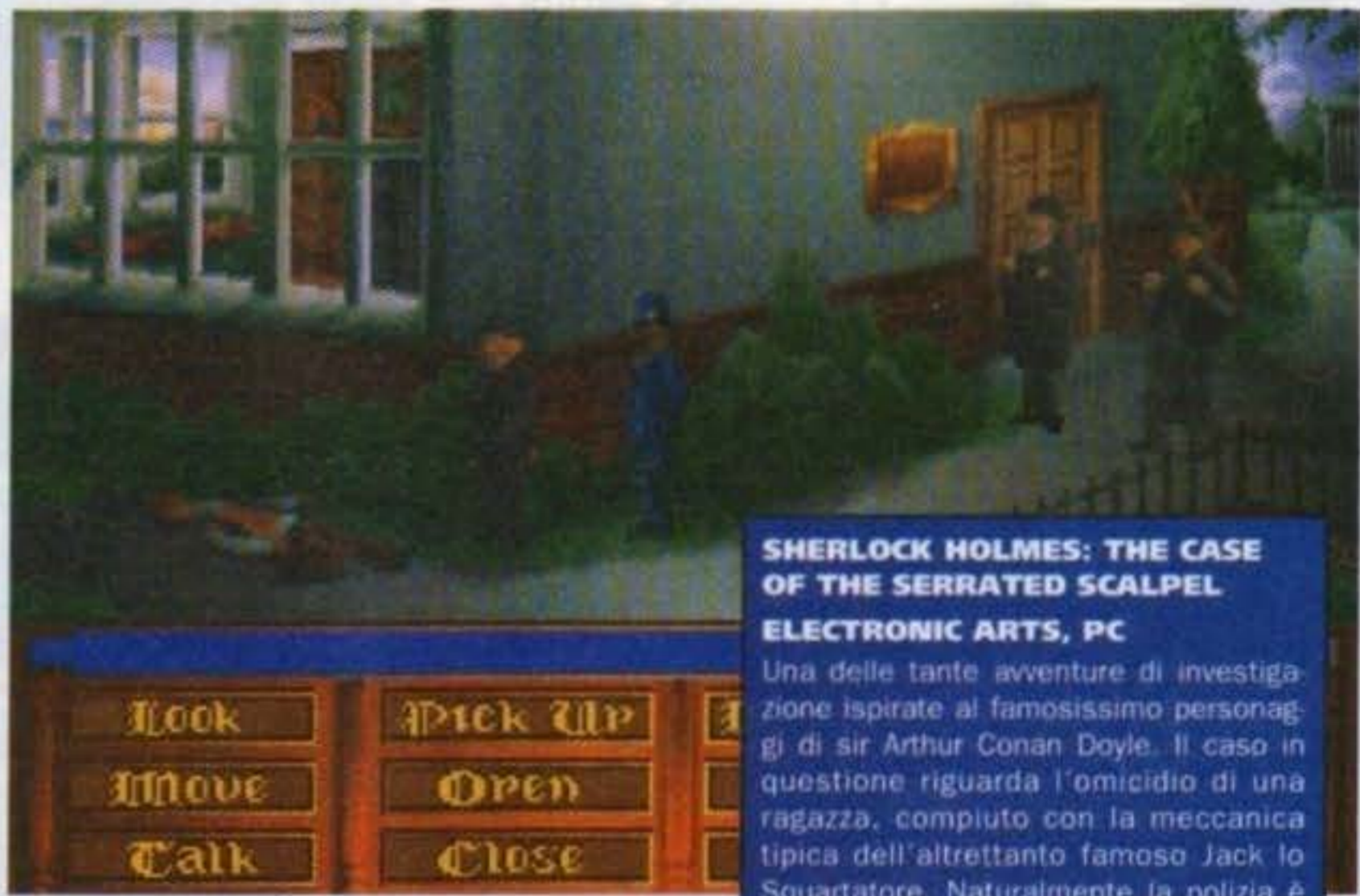
Osservare, concatenare, dedurre. La filosofia investigativa del più grande detective della storia, Sherlock Holmes, è a guardar bene, l'approccio corretto per giocare e risolvere un sacco di videogiochi. Il rapporto uomo-computer all'interno di un videogioco è un rapporto che procede secondo la logica ferrea dettata dal personaggio di Sir Conan Doyle. Prendiamo, ad esempio Day of the Tentacle. Per arrivare alla fine del gioco e impedire al tentacolo alieno di conquistare il mondo, bisogna osservare le le stanze, le situazioni, gli oggetti e/o i personaggi, concatenare gli elementi sullo schermo e dedurre che eventi possono generare.

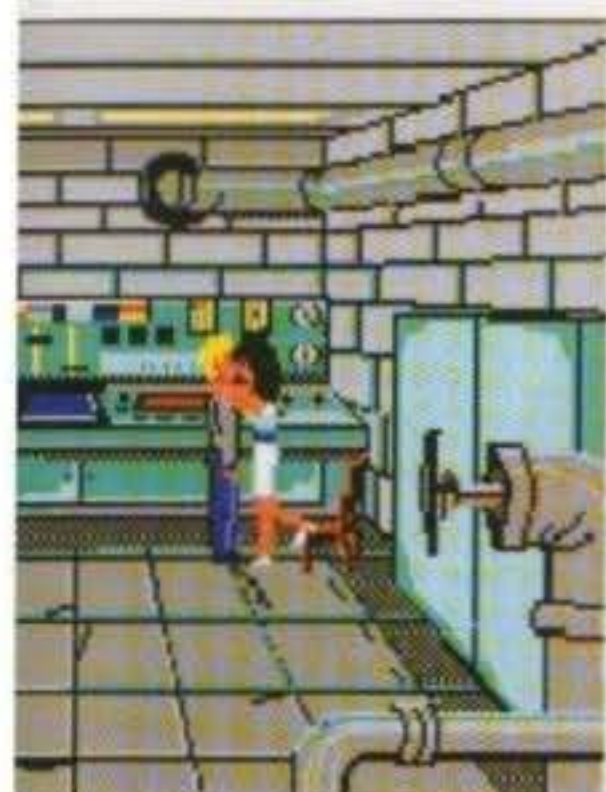
Ad esempio, in *Day of the Tentacle* bisogna ad un certo punto procurarsi dell'aceto. L'unica cosa a disposizione è una bottiglia di vino. Sapendo che l'aceto non è altro che vino andato a male e che si ha a disposizione una macchina del tempo si possono concatenate le due cose e dedurre che se si riesce a mandare la bottiglia di vino nel futuro, tramite la macchina del tempo, arriverà che è aceto. A quel punto basterà rimandarla indietro nel tempo al destinatario e il gioco è fatto.

Proprio per questa predisposizione del videogioco alla struttura investigativa, il genere "giallo" si presta magnificamente ad essere trasformato in un gioco. Invertendo l'ordine dei fattori il risultato non cambia, ovvero proprio per la predisposizione della prassi investigativa alla struttura ludica, il genere "giallo" si presta magnificamente ad essere trasformato in un gioco.

Una trama investigativa, basata su una serie di indizi, di tracce che possono essere raccolte, esaminate, combinate si adatta maggiormente ad una implementazione interattiva di quanto non possanno farlo una trama fantasy o comica.

Il giallo si è adattato meglio di altri generi alle successive rivoluzioni tecnologiche, ultima delle quali quella multimediale. Il mondo dei videogiochi, in un'evoluzione apparentemente fluida, ha subito profondi mutamenti solo in alcuni tipologie di software. A prescindere dalle considerazioni formali, dai notevoli

Look
Pick Up
Move
Open
Talk
Close

SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL
ELECTRONIC ARTS, PC
Una delle tante avventure di investigazione ispirate al famosissimo personaggi di sir Arthur Conan Doyle. Il caso in questione riguarda l'omicidio di una ragazza, compiuto con la meccanica tipica dell'altrettanto famoso Jack lo Squartatore. Naturalmente la polizia è sicura che si tratti di lui, mentre il nostro caro Holmes ha dei sospetti diversi. L'interfaccia è molto simile a quella SCUMM della Lucasarts, e la grafica molto dettagliata.

http://www.oldgamesitalia.net/

POLICE QUEST
SIERRA, PC
Finora abbiamo parlato di giochi che hanno molto in comune con il giallo investigativo, o di titoli che mischiano elementi di indagine e umorismo demenziale. *Police Quest* è una serie di avventure (tre, la quarta sta per uscire) che permette al giocatore di interpretare il personaggio di un "procedural", cioè di un genere poliziesco particolarmente realistico basato proprio sulle reali procedure di investigazione di un distretto di polizia.

passi avanti che sono stati fatti nel settore della grafica e del sonoro (dirette conseguenze dello sviluppo dell'hardware), i platform, i picchiaduro, gli sparatutto, i giochi di guida, i rompicapo e persino le simulazioni sono rimasti negli anni, concettualmente, tali e quali. Più vasti, più precisi, esteticamente più belli, talvolta, raramente, più divertenti, però invariati o quasi nella struttura.

Il giallo, e la sua mutazione più comune, l'avventura gialla ha invece subito una trasformazione profonda, che ha allargato notevolmente il possibile bacino di utenza. Nata nei primi anni ottanta in forma testuale, era riservata, almeno da noi in Italia, ad una elite di utenti in grado di comprendere una prosa inglese necessariamente complessa e ricca.

Era il periodo delle avventure Infocom, che - non ci stancheremo mai di dire - erano quanto di più vicino a un libro interattivo sia mai stato concepito. Inizialmente testuali per limiti tecnici e poi per scelta coraggiosa ma perdente, vennero soppiantate dalle avventure cosiddette grafico-testuali, guidate da un titolo che fu una vera e propria pietra miliare per il giallo interattivo: *Sherlock* della Melbourne House, nato su Spectrum 48K e convertito in seguito per Commodore 64. Un'avventura grafica, con interfaccia chiaramente ancora legata a "parser" testuali, che si rifaceva ad uno dei classici della letteratura investigativa, diventato col tempo anche uno dei classici del giallo interattivo: quel Sherlock Holmes che ha avuto più rappresentazioni in pixel probabilmente di Schwarzenegger stesso.

La prima vera svolta avvenne con l'avvento delle interfacce grafiche, come ad esempio in *Maniac Mansion*, o meglio ancora in *Zac McCracken*, le prime avventure grafiche della LucasArts, al tempo Lucasfilm. Avventure gialle in realtà, visto che non sono altro che due storie di investigazione in cui bisogna risolvere un mistero. È la stessa struttura dei titoli animati della Sierra, in particolare la famosa serie *Police Quest*, più orientate invece all'azione poliziesca, al "giallo procedurale", che all'investigazione. *Rise of the Dragon* della Dynamix fu una seconda significativa svolta: in quel gioco veniva superato parzialmente l'ostacolo linguistico. L'utente poteva impossessarsi degli indizi, e gestirli tramite mouse; le conversazioni erano sì "prefabbricate", ma consentivano una complessità ben maggiore rispetto ai parser testuali, che per ottenere risultati simili sarebbero dovuti essere veri e propri interpreti di linguaggio naturale. Il genere si è via via raffinato fino a raggiungere vertici di tutto rispetto con un altro titolo ispirato al grande investigatore inglese: *Sherlock Holmes: The case of the Serrated Scalpel* della Electronic Arts. Un'avventura animata più che mai vicina ad una impostazione cinematografica, per il tipo di inquadrature e per le musiche, veramente essenziali per creare l'atmosfera adatta.

La svolta più radicale é recentissima ed è stata dettata dall'avvento della multimedialità. L'enorme capacità di memorizzazione consentita dal CD-ROM ha portato alla nascita di quello che si può definire uno dei primi, rudimentali film interattivi. Il compito di aprire una nuova strada è spettato nuovamente a lui, il residente di Baker Street 221B. *Sherlock Holmes Consulting Detective* è stato una vera e propria rivoluzione del software in termini strutturali e in termini di costi e metodologie di sviluppo. L'interazione tra utente e software avviene tramite spezzoni video che contengono tracce, indizi, suggerimenti: esattamente come avverrebbe in un film, con la differenza che la trama deve essere ricostruita, scoperta e non c'è nessun attore che lo fa per voi. Chiaramente progetti di questo tipo richiedono investimenti considerevolmente superiori: attori, scenografie, costumi, regia sono assimilabili a un telefilm in termini di costi e di impegno.

Infine l'ultimo nato, *Voyeur* per il CD-I della Philips, di cui parliamo in questo stesso numero. Un giallo che è veramente difficile collocare nella categoria dei videogiochi: si riduce l'interattività e si aumenta il realismo. L'utente è meno partecipe rispetto alla serie Sherlock Holmes della ICOM ma questo tipo di approccio amplia ulteriormente il numero di possibili fruitori.

Con la diffusione di moduli full motion video in grado di gestire file in formato MPEG e del sonoro stereo a 16-bit, i video digitali raggiungeranno gli stessi standard qualitativi dei film. Ma non solo. I giochi, grazie e soprattutto all'uso di personaggi in carne ed ossa, saranno finalmente in grado di suscitare coinvolgimenti emotivi che un semplice sprite, per quanto ben disegnato, non riesce a stimolare. Le possibilità tecniche delle macchine, soprattutto nel campo del sonoro, consentiranno - e *Voyeur* ne è un ottimo esempio - di utilizzare "trucchi" ben noti ai cineasti, come ad esempio l'uso di una colonna sonora sincronizzata con l'azione, uno degli elementi che maggiormente è in grado di creare un'atmosfera di suspense o di paura.

La progressiva riduzione delle distanze tra cinema/televisione e informatica ha chiaramente interessato i grandi nomi dell'entertainment che hanno immediatamente intravisto un nuovo, lucrativo business. Questo significherà il coinvolgimento nella produzione di videogiochi o "film interattivi" di attori,

DRACULA UNLEASHED
MINDSCAPE, CD ROM
Gli autori di un altro famoso gioco di Sherlock Holmes, sempre per CD ROM, *Consulting Detective*, si sono buttati nella moda vampiresca non senza un tocco di stile e un'occhio alla giocabilità e all'interattività del prodotto. La serie di filmati che viene proposta permette al giocatore di seguire la trama; successivamente è possibile agire direttamente sulla scena e compiere tutte le azioni classiche di un gioco d'avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/

registi, sceneggiatori provenienti dal mondo della celluloide, esperti nel raccontare storie che sappiano far piangere, ridere, metter paura, insomma esperti nel creare emozioni. Il coinvolgimento dei colossi dell'entertainment apre strade nuove, almeno a livello teorico. Un esempio potrebbe essere l'utilizzo dello stesso set e degli stessi attori per il film da proiettare al cinema e per tutte le varianti necessarie per gli sviluppi interattivi della sceneggiatura, con l'aggiunta di "strumenti" simili a quelli presenti ad esempio in titoli come *Voyeur* o *Dracula Unleashed*, quest'ultimo più tendente all'horror che al noir, ma ottimo esempio di integrazione tra video e avventura.

LAURA BOW
SIERRA, PC
La serie di Laura Bow (lanciata con *The Colonel's Bequest*), un'investigatore in gonnella alla miss Marple di Agatha Christie nato dalla fantasia di Roberta Williams, ha riscosso un notevole successo, soprattutto grazie al secondo (e, per ora, ultimo) capitolo, *The Dagger of Amon Ra*. L'investigazione, negli adventure della Sierra, procede grazie a un'interfaccia che permette di cambiare il cursore del mouse premendo un pulsante e utilizzare ogni volta l'opzione desiderata su un oggetto o un personaggio..

Ovviamente, come tutte le medaglie, anche questa ha il suo rovescio. Il rischio è quello che per allargare al massimo la potenziale utenza l'interattività si riduca ulteriormente per scendere al livello degli "analfabeti interattivi", fino a consentire semplicemente la scelta tra diverse ramificazioni nella trama o addirittura solo finali diversi in un'anticipazione della TV interattiva. Certamente un giallo nel quale le possibilità di intervento si limitino alla scelta dell'assassino costituisce un passo indietro rispetto ad uno *Sherlock Holmes Consulting Detective*: la diversità nell'approccio è la stessa che passa tra l'essere spettatore o protagonista, pur considerando tutte le limitazioni dell'ormai datato progetto della ICOM.

MANIAC MANSION
LUCASARTS, PC
La famosa casa di software americana ha rivoluzionato il campo delle avventure grafico-testuali con l'introduzione del sistema SCUMM (*Script Utility for Maniac Mansion*) nella prima avventura di *Maniac Mansion*, nel 1987. Questo sistma permette una completa gestione degli oggetti, delle azioni e delle conversazioni tra i vari personaggi semplicemente puntando e cliccando il pulsante del mouse sulle zone "sensibili" dello schermo. La semplicità e l'immediatezza dell'azione vengono, forse, controbilanciate da una minore complessità degli enigmi da risolvere.

Noir in festival potrebbe essere un'occasione per verificare quali sono i progetti dei grandi gruppi italiani, ovvero RAI e Fininvest, a questo proposito. Certo è che il film interattivo in lingua inglese non avrà mai una grande diffusione nel nostro Paese, e che difficilmente le software house nostrane potranno mai trovare i fondi necessari a portare avanti progetti di questa entità. A meno che nel nostro paese qualcuno si accorga finalmente del potenziale anche economico dei videogiochi, e più in generale dei programmi interattivi.

VOYEUR
POV, CD-I
Entriamo nell'era del multimediale e facciamo conoscenza con uno dei primi esperimenti che potremmo porre a metà tra un'avventura investigativa vera e propria e un film interattivo. Questo "gioco", ricco di elementi "noir" e sexy, ha un basso valore di interattività: permette al giocatore di compiere poche azioni ben precise, ma ha dalla sua una presentazione grafica estremamente realistica che lo fa letteralmente "entrare" nella trama della vicenda.

Alessandro Cattelan

http://www.oldgamesitalia.net/

Dragon Mail

Giochi di ruolo • Wargames • Miniature
Fumetti americani • Manga • Accessori

OLTRE 12.000 ARTICOLI A MAGAZZINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA – I PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI (IN BOX)
~~L. 50.000~~ OFFERTA! L. 39.900
base + screen

GUERRE STELLARI
~~L. 49.000~~ OFFERTA! L. 39.000

CYBERPUNK
~~L. 32.000~~ OFFERTA! L. 29.900

IL RICHIAMO DI CTHULHU (IN BOX)
~~L. 50.000~~ OFFERTA! L. 39.900
manuale base + companion

L'EREDE DELL'IMPERO
~~L. 39.000~~ OFFERTA! L. 31.000

STORMBRINGER (IN BOX)
~~L. 57.000~~ OFFERTA! L. 48.000
base + personaggi + screen

PLAYER'S HANDBOOK (inglese)
~~L. 32.000~~ OFFERTA! L. 29.900

IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI (IN BOX)
~~L. 44.000~~ OFFERTA! L. 34.000
elem. narrat. + alba arriv. presto + mappa

CYBERPUNK 2020

Cyberpunk 2020 Hardware	20.000
Cyberpunk 2020 Database – Lo schermo	14.500
Gravità Zero	20.000
Cromebook 1°	**31.000**
Giù nello Sprawl	15.500
Creature della notte	**20.000**

STORMBRINGER

Stormbringer (I personaggi)	15.500
Stormbringer (lo schermo)	12.500
Il canto degli Inferi	20.000
Il ladro d'anime	**15.500**

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Il Richiamo di Cthulhu (ristampa)	33.000
Lo schermo del custode	10.500
Cthulhu Companion	17.500
Manuale dell'Investigatore	9.500
Le ombre di Yog-Sothoth	22.000

ALTRI TITOLI

I segreti del Kremlino	16.000
Sulle orme di Tsathogghua	24.500
Frammenti di paura	17.500
I mille volti di Nyarlathothep	**48.000**
Sei minuti a mezzanotte	17.500
Cinque minuti a mezzanotte	17.500
Quattro minuti a mezzanotte	**17.500**

IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI

Gli elementi narrativi	14.500
L'alba arriva presto	18.500

IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI

Il Sig. degli Anelli – 2a ed GiRSA	35.000
Lo schermo del Gamemaster	12.500
Mappa Terra di Mezzo (poster)	10.500
... nido dell'aquila	20.000
Lorien	25.000
Brea	20.000
Gran Burrone	17.500
Moria	**37.000**
I Cancelli di Mordor	15.500
Assassini a Dol Amroth	15.500
Wose della foresta oscura	15.500
Avventure a bosco atro	15.500
I guerrieri fantasma	**20.000**
I denti di Mordor	**13.000**
Il libro della Magia – Spell Law	37.000

ROLE-AIDS MONDI E AVV. FANTASY UNIV.

Dragonlands 1	18.500
Dragonlands 2	22.000
Non morti	29.000
In cerca d'avventura	29.000
Demoni	38.500

IN NERETTO SONO INDICATE LE ULTIMISSIME NOVITÀ

TEL. 02/2047770 dal lun. al ven. 14.30 – 19.30
FAX 02/2047706 (24 ore)
Via Ciro Menotti 29
20129 Milano

GLI ORDINI VENGONO EVASI IN 24 ORE

TORNA IL CATALOGO COMPARATO AMIGA PC DEI VIDEOGAMES ORIGINALI SU DISCHETT

AMI	PC	(prezzi in migliaia di lire) TITOLO
59,9	89,9	1869
69,9	—	3D WORLD BOXING
39,9	49,9	688 ATTACK SUB
—	99,9	A LINE IN THE SAND
99,9	99,9	A-TRAIN
—	119,9	A-TRAIN + CONSTRUCTION SET
49,9	39,9	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
—	79,9	A.G.E.
99,9	—	A320 AIRBUS
—	99,9	A320 AIRBUS USA
—	89,9	ABANDONED PLACES
—	99,9	ACES OF THE PACIFIC
—	69,9	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946
69,9	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
—	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
—	119,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCASARTS
—	89,9	AIR COMMANDER
79,9	—	AIR FORCE COMMANDER
69,9	—	AIR SUPPORT
—	79,9	AIR WARRIOR
—	99,9	AIR WARRIOR II
—	49,9	AIRCRAFT & ADV. FACTORY
—	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
—	79,9	ALCATRAZ
59,9	—	ALIEN 3
—	99,9	ALIEN BREED
79,9	—	ALIEN BREED II
89,9	—	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	—	ALIEN BREED Special
—	139,9	ALONE IN THE DARK
—	99,9	AMBUSH AT SORINOR
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
109,9	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
—	69,9	ARMOR ALLEY
—	79,9	ARMOUR GEDDON
—	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
—	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9	99,9	B17 FLYING FORTRESS
—	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
69,9	—	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
—	29,9	BART Vs. SPACE MUTANTS
—	79,9	BATMAN RETURNS
—	109,9	BATTLE CHESS 4000
59,9	69,9	BATTLE ISLE '93
69,9	—	BATTLE OF BRITAIN
—	99,9	BATTLES OF DESTINY
—	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9	—	BEASTLORD
—	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
—	49,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9	—	BILL'S TOMATO GAME
69,9	—	BIRDS OF PREY
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9	—	BLASTAR
39,9	39,9	BLUE ANGELS
—	109,9	BLUE FORCE
59,9	—	BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9	—	BODY BLOWS 2 Galactic
89,9	—	BODY BLOWS 2 Galactic Ami 1200
49,9	—	BOROBODUR Planet of Doom
—	79,9	BRIDGE 7.0
—	89,9	BRIDGE MASTER Windows
—	59,9	BRIX
39,9	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
—	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
—	89,9	BUSHBUCK
—	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
79,9	89,9	CAESAR
79,9	89,9	CAMPAIGN
39,9	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
—	99,9	CAPITALIST PIG
—	79,9	CAPTIVE
—	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
—	79,9	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
—	109,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN SPACE
—	79,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
—	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
—	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD
—	119,9	CARRIER STRIKE
—	99,9	CARRIERS AT WAR
—	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT
—	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9	—	CATHEDRAL
—	29,9	CENTER COURT TENNIS
59,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93 Data
—	139,9	CHESS MANIAC National Lampoon
—	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
59,9	99,9	CIVILIZATION
69,9	—	CIVILIZATION Amiga 1200
—	109,9	CLASH OF STEEL
—	49,9	COASTER
—	99,9	COBRA MISSION
—	79,9	COGITO Windows
—	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
—	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
59,9	—	COMBAT AIR PATROL
—	89,9	COMBAT CLASSICS
79,9	—	CONFLICT: KOREA
—	99,9	CONQUERED KINGDOMS
—	69,9	CONQUERED KINGDOMS Scen. #1
—	99,9	CONQUEST OF JAPAN
39,9	—	COOL CROC TWINS
59,9	—	COOL WORLD
24,9	—	CRAZY CARS 2
69,9	—	CREATURES
—	79,9	CREEPERS
—	69,9	CRUSADERS OF DARK SAVANT
—	99,9	CYBER EMPIRES
39,9	—	CYTRON
59,9	99,9	D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9	99,9	DARK SEED
—	99,9	DAUGHTER OF SERPENTS
—	119,9	DAY OF THE TENTACLE
69,9	—	DESERT STRIKE
69,9	89,9	DICK TRACY
89,9	—	DIGGERS Ami 1200
—	99,9	DINO PARK TYCOON
—	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
—	99,9	DISCOVERING AMERICA
—	159,9	DISTANT SUNS ART BUNDLE
—	109,9	DOMINIUM
99,9	—	DONK
—	89,9	DRACULA
69,9	79,9	DUNE
89,9	99,9	DUNE II Battle for Arrakis
59,9	—	DYLAN DOG
69,9	—	DYLAN DOG Attraverso specchio
—	69,9	EARTH INVASION Windows
—	89,9	EL-FISH
—	99,9	EMPIRE DELUXE
—	49,9	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
69,9	79,9	EPIC
—	99,9	ESS MEGA European Station Sim.
—	79,9	EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
79,9	—	EXODUS 3010 The First Chapter
—	69,9	EXTASY
69,9	69,9	EYE OF THE BEHOLDER II
—	109,9	EYE OF THE BEHOLDER III
—	109,9	F-15 STRIKE EAGLE III
—	49,9	F-19 STEALTH FIGHTER
39,9	—	F17 CHALLENGE
—	109,9	FALCON 3.0
—	69,9	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
—	79,9	FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
—	129,9	FIELDS OF GLORY
—	59,9	FIGHTER COMMAND
89,9	109,9	FLASHBACK
—	129,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0
—	119,9	FOOTBALL PRO '93
—	119,9	FREDDY PHARKAS
—	79,9	FREE D.C.
79,9	99,9	FRONTIER Elite II
—	79,9	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
—	79,9	GEAR WORKS
—	59,9	GEEKWAD Games of the Galaxy
—	99,9	GLOBAL DOMINATION
59,9	—	GLOBAL GLADIATORS
49,9	59,9	GNOME ALONE
—	89,9	GO SIMULATOR
69,9	79,9	GOAL! (Kick Off 3)
29,9	—	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.
79,9	109,9	GRAND PRIX
29,9	39,9	GRAND PRIX CIRCUIT
—	99,9	GRAND SLAM BRIDGE II
—	99,9	GREAT NAVAL BATTLES
—	59,9	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
—	99,9	GREG LEMOND'S BICYCLE ADV.
99,9	89,9	GUNSHIP 2000
—	69,9	GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,9	79,9	GUY SPY & Crystals Armageddon
49,9	—	HAGAR The horrible
—	79,9	HARDBALL III
49,9	—	HARLEQUIN
79,9	89,9	HARPOON
—	109,9	HARRIER JUMP JET
—	69,9	HEAD COACH FOOTBALL 2.0
—	59,9	HEART OF CHINA
24,9	—	HILL STREET BLUES
69,9	—	HIRED GUNS
—	99,9	HISTORY LINE 1914-1918
—	89,9	HOME ALONE 2
—	109,9	HOMEWORLD Gateway II
—	59,9	HOMEY D. CLOWN
—	109,9	HONG KONG MAHJONG PRO
—	119,9	HOYLE CLASSIC CARD GAMES
59,9	59,9	HUMANS 2 The Jurassic Levels
39,9	39,9	HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
39,9	—	I PLAY 3D SOCCER
109,9	119,9	INDIANA JONES Fate of Atlantis
39,9	49,9	INDIANAPOLIS 500
59,9	49,9	INDY ACTION Fate of Atlantis
—	159,9	INSTRUMENT PILOT SCEN. WEST
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
59,9	—	ITALIAN NIGHT
—	69,9	JEOPARDY!
—	89,9	JETFIGHTER II
—	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
—	59,9	JEWELER'S DILEMMA
—	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
—	49,9	JOE & MAC CAVEMAN NINJA
—	89,9	JPP'S GOAL BUSTERS
—	79,9	JURASSIC PARK
—	139,9	KASPAROV'S GAMBIT
79,9	—	KGB
—	99,9	KING'S QUEST V
—	109,9	KING'S QUEST VI
—	89,9	LA BELLA E LA BESTIA
—	99,9	LANDS OF LORE
—	69,9	LEATHER GODDESSES PHOBOS!
49,9	49,9	LEEDS UNITED CHAMPIONS!
—	49,9	LEGEND
89,9	89,9	LEGEND OF KYRANDIA
—	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	109,9	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
—	49,9	LETHAL WEAPON
—	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
—	79,9	LIFE & DEATH II The Brain
49,9	49,9	LINKS
—	119,9	LINKS 386 PRO
—	49,9	LINKS COURSE THE BELFRY
—	49,9	LINKS FIRESTONE
—	49,9	LINKS MAUNA KEA
59,9	—	LION HEART
49,9	—	LORDS OF TIME
—	109,9	LOST FILES SHERLOCK HOLMES
—	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
—	109,9	LOST SECRET OF RAINFOREST
—	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
—	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
—	89,9	LOTUS
—	[illegible]	LURE OF THE TEMPTRESS
—	[illegible]	M1 TANK PLATOON
—	109,9	MAELSTROM
—	79,9	MANIAC MANSION
—	119,9	MASTER OF ORION
—	99,9	MATRIX CUBED
59,9	—	McDONALDLAND
59,9	—	MEAN ARENAS
—	49,9	MEGA COLLECTION
—	109,9	MERCENARIES
—	99,9	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
—	24,9	MICROPROSE SOCCER
—	89,9	MICROSOFT ARCADE Windows
—	79,9	MIDWINTER II Flames of Freedom
39,9	—	MILLEMIGLIA
—	79,9	MILLENNIUM Return to Earth
—	99,9	MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
119,9	119,9	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
59,9	—	MORPH
49,9	—	MOTORHEAD
79,9	79,9	NAPOLEONICS
—	99,9	NFL FOOTBALL
—	129,9	NHL HOCKEY
—	99,9	NICK FALDO'S CHAMP. GOLF
69,9	—	NICKY BOOM
—	89,9	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.
59,9	—	NO SECOND PRIZE
49,9	—	OH NO! MORE LEMMINGS
—	79,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE
89,9	99,9	OMAR SHARIF'S BRIDGE
—	49,9	ONE STEP BEYOND
49,9	—	ORK
24,9	—	OUT RUN EUROPA
69,9	—	OVERDRIVE
—	129,9	PACIFIC WAR
—	99,9	PALADIN II
79,9	79,9	PANZER BATTLES
—	59	PARAGLINDING SIMULATION
—	109,9	PATRIOT
—	39,9	PATTON STRIKES BACK
—	79,9	PERSONAL PRO
—	59,9	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
—	89,9	PGA TOUR GOLF Windows
—	79,9	PINBALL DREAMS
69,9	—	PIRACY
—	139,9	PIRATES! GOLD
—	79,9	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
—	89,9	POOL ARCHER MACLEAN'S
39,9	49,9	POPULOUS & PROMISED LANDS
—	109,9	POPULOUS 2
29,9	—	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	—	POPULOUS WORLD EDITOR
—	79,9	POSITRONIC BRIDGE BASIC
—	69,9	PREHISTORIK 2
69,9	—	PREMIER MANAGER 2
59,9	—	PREMIERE
59,9	—	PRIME MOVER
—	119,9	PRINCE OF PERSIA 2
—	139,9	PRIVATEER
—	69,9	PRIVATEER Speech Pack
39,9	—	PROJECT-X
—	89,9	PROPHECY OF THE SHADOW
—	109,9	QUEST FOR GLORY III
39,9	—	QWAK
—	24,9	RACK'EM ACCOLADE
—	99,9	RAGS TO RICHES
—	49,9	RAILROAD TYCOON CLASSIC
—	119,9	RAILROAD TYCOON DELUXE
—	24,9	RBI BASEBALL 2
89,9	99,9	REACH FOR THE SKIES
—	59,9	REACH FOR THE STARS 3rd Edit.
—	99,9	RED BARON
69,9	—	RED ZONE
59,9	—	RETEE 2!
—	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
—	109,9	RINGWORLD
—	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	—	ROBOCOD James Pond 2 x Ami1200
69,9	89,9	ROME AD92
—	79,9	ROME Pathway to Power
—	79,9	RUGBY CHALLENGE
99,9	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
—	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
—	99,9	SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
—	99,9	SCENERY COLL. GREAT BRITAIN
—	49,9	SCENERY DISK 12
—	49,9	SCENERY DISK 9
—	119,9	SCENERY DISK ITALY
—	49,9	SCENERY DISK WESTERN EUROP.
99,9	109,9	SCRABBLE
—	129,9	SEAL TEAM
79,9	89,9	SECRET OF MONKEY ISLAND
—	99,9	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
69,9	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
—	29,9	SERVE & VOLLEY
—	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
—	79,9	SFIDE INVERNALI
—	139,9	SHADOW CASTER
69,9	—	SHADOW OF THE BEAST III
—	129,9	SHADOW OF THE COMET
69,9	69,9	SHADOWORLDS
—	79,9	SILVERBALL
59,9	—	SIM ANT
—	69,9	SIM CITY CLASSIC
59,9	89,9	SIM EARTH
—	89,9	SIM EARTH Windows
—	89,9	SIM FARM
89,9	99,9	SIM LIFE
—	99,9	SIM LIFE Windows
39,9	49,9	SLEEPWALKER
49,9	—	SLEEPWALKER x Amiga 1200
59,9	—	SOCCER KID
—	89,9	SOFT KARAOKE
—	119,9	SOLITAIRE'S JOURNEY
—	69,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
—	69,9	SPACE 1889
89,9	79,9	SPACE HULK
—	89,9	SPACE QUEST IV
—	119,9	SPACE QUEST V Next Mutation
—	59,9	SPACE WRECKED
—	129,9	SPACEWARD HO!
—	89,9	SPEAR OF DESTINY
—	99,9	SPEED RACER
—	99,9	SPELLJAMMER Pirat
—	99,9	STAR CONTROL II
—	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
—	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
—	129,9	STAR WARS CHESS
—	24,9	STARGLIDER 2
—	39,9	STEEL THUNDER
—	24,9	STREET FIGHTER
59,9	79,9	STREET FIGHTER II
—	149,9	STRIKE COMMANDER
—	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECH
—	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical
39,9	39,9	STRIKE FLEET
—	109,9	STRIKE SQUAD
39,9	69,9	STRIKER
59,9	—	STRIP POKER LIVE
—	109,9	STRONGHOLD Dungeons & Dr
—	129,9	STUNT ISLAND
—	79,9	SUMMER CHALLENGE
79,9	—	SUPERFROG
—	69,9	SURF NINJAS
49,9	—	SWORD OF HONOUR
89,9	109,9	SYNDICATE
—	129,9	TASK FORCE 1942
—	79,9	TERMINATOR 2 CHESS WARS
—	49,9	TESSERAE
—	69,9	THE BIG 100
—	119,9	THE BLUE & THE GRAY
59,9	—	THE CHAOS ENGINE
—	89,9	THE DARK HALF
—	89,9	THE DARK QUEEN OF KRYNN
—	49,9	THE FINAL CONFLICT
49,9	—	THE GODFATHER (Il Padrino)
—	119,9	THE GREAT WAR
—	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
—	69,9	THE KEYS TO MARAMON
89,9	89,9	THE KOSHAN CONSPIRACY
—	119,9	THE LEGACY Realm of Terror
69,9	79,9	THE LOST VIKINGS
59,9	—	THE MANAGER
79,9	89,9	THE PATRICIAN
—	99,9	THE PERFECT GENERAL
—	69,9	THE PERFECT GENERAL 20st
—	49,9	THE PERFECT GENERAL WWII
21	—	THE PROMISED LANDS (POPUL
—	69,9	THE ROCKETEER
—	69,9	THE SHADOW OF YSERBIUS
39,9	—	THE SIMPSONS
—	69,9	THE SPOILS OF WAR
—	99,9	THE TWO TOWERS Lord of Rin
—	79,9	THEATRE OF WAR
69,9	—	THIRD REICH
29,9	—	TOKI
79,9	—	TOM LANDRY FOOTBALL DeLu
—	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 19
—	109,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
—	99,9	TORNADO
—	39,9	TOYOTA CELICA GT RALLY
49,9	—	TRODDLERS
—	79,9	UFO
—	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V
—	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
—	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
—	49,9	ULTIMA UNDERWORLD Promoz
—	49,9	ULTIMA VI The False Prophet
—	139,9	ULTIMA VII
—	139,9	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISL
—	69,9	ULTIMA VII THE SILVER SEED
—	119,9	UNLIMITED ADVENTURES AD&
69,9	—	URIDIUM 2
—	99,9	USA EAST
—	109,9	V FOR VICTORY
—	139,9	V FOR VICTORY II
—	139,9	V FOR VICTORY III
—	139,9	V FOR VICTORY IV
—	119,9	VEIL OF DARKNESS
—	79,9	VIKINGS Fields of Conquest
69,9	—	WALKER
—	139,9	WAR IN RUSSIA
89,9	89,9	WAR IN THE GULF
69,9	—	WAR IN THE GULF Americano
—	129,9	WARLORDS II
89,9	—	WAXWORKS
—	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
—	69,9	WAYNE'S WORLD
—	89,9	WEEN
—	99,9	WESTERN FRONT
—	79,9	WHALE'S VOYAGE
99,9	99,9	WHEN TWO WORLDS WAR
59,9	—	WILD WEST WORLD
—	179,9	WIN TOTUS LIBRA Windows
—	129,9	WIN TOTUS Windows
89,9	49,9	WING COMMANDER
—	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
—	119,9	WING COMMANDER II
—	79,9	WING COMMANDER II +SPEECH
—	79,9	WING COMMANDER II Sp.Oper.
—	69,9	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
—	79,9	WORLD TENNIS CHAMPIONSHI
—	99,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Em
39,9	—	WRESTLEMANIA WWF
49,9	—	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TO
—	129,9	X WING+ B WING
—	79,9	X WING B-WING
—	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
—	79,9	XENOBOTS
69,9	69,9	YO!JOE!

PERGIOCO

Novità in arrivo

PERGIOCO

Attenzione: i prezzi possono variare senza possibilità di preavviso.

Videogames

arrivi per PC

edizione italiana	
AUTOROUTE EXP. EUROPA WIND.	199.900
AUTOROUTE EXP. ITALIA WIND.	199.900
CAMPAIGN 2	99.900
GOBLINS 3	109.900
HIRED GUNS	in attesa
INCA 2	139.900
INNOCENT	in attesa
LARRY V Italiano	99.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SIMON THE SORCERER	99.900
T.F.X.	119.900
XMAS LEMMINGS	79.900
con manuale in italiano	
FANTASY EMPIRE	in attesa
FIRE & ICE	79.900
INDY CAR RACING	119.900
SAM & MAX	119.900
in lingua originale inglese	
AXIS GAME CHEATER	109.900
NEW TOM & JERRY	49.900
PAINT POWER	69.900
ACES OF THE DEEP	129.900
ACES OVER EUROPE	119.900
AIR FORCE COMMANDER	39.900
ARMORED FIST	139.900
BLOODNET	129.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
COMANCHE MISSION DISK 2	99.900
COMMAND STARSHIP	109.900
DOGFIGHT	119.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT	119.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIND.	in attesa
HARRIER SVGA	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
LARRY VI	129.900
MARTIAN & AMAZON BUNDLE	109.900
METAL & LACE	89.900
MIG-29 STAND ALONE	149.900
MORTAL KOMBAT	79.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SCENERY DISK 11	49.900
SIM CITY 2000	129.900
STAR TREK II	109.900
SUB WARS	139.900
TERMINATOR 2 The arcade game	79.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
UNDERSEA ADVENTURE	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WIZARDRY TRILOGY II	99.900
HARPOON II	89.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
PARIS SCENERY 5.0	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
LINKS PEBBLE BEACH	69.900
LEGEND OF KYRANDIA 2	119.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TONY LARUSSA DDISK	39.900
TOWER	149.900
[illegible]	[illegible]900

Grande offerta giochi!!! 20% in meno sui giochi per MEGA DRIVE SUPERNINTENDO

arrivi AMIGA CD 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
LABIRYNTH	in attesa
SENSIBLE SOCCER 1992/3	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

arrivi per AMIGA

BENEFACTOR	in attesa
CAMPAIGN 2	89.900
GLOBAL DOOL	in attesa
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
PERILIELION	in attesa
SIMON THE SORCERER	89.900
SIMON THE SORCERER Ami 1200	99.900
XMAS LEMMINGS	79.900
CANNON FODDER	69.900
FORMULA 1	59.900
JURASSIC PARK	59.900
THE CHAOS ENGINE Amiga 1200	69.900
ZOOL 2	69.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DOGFIGHT	99.900
DRACULA	79.900
F-117 NIGHTHAWK	109.900
GLOBAL DOMINATION	89.900
ISHAR II	89.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
MORTAL KOMBAT	69.900
TERMINATOR 2 The arcade game	69.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900
WONDER DOG	59.900

per Macintosh

in lingua originale inglese	
DELTA V	129.900
FA-18 HORNET	139.900
FIREFALL ARCADE	89.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
HOYLE CLASSIC	89.900
MORE INCREDIBLE MACHINE	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
POPULOUS	in attesa
SIM CITY 2000	129.900
V FOR VICTORY AT SEA (V)	139.900

CD ROM CD ROM arrivi CD ROM

CD ROM PC

3D HOME ARCHITECT	159.900
AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ALL MUSIC GUIDE	109.900
ALONE IN THE DARK	149.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	109.900
CINEMANIA '94	169.900
CREAM OF THE CROP II	69.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DR. FUN PACK	39.900
DR. GAMES	39.900
DR. MUSIC	39.900
DR. SHAREWARE	39.900
DR. WINDOWS	39.900
FRACTOOLS III	79.900
FRACTUNES	69.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GEEKWAD Games of the Galaxy	59.900
GOBLINS 3 in italiano	in attesa
HELL CAB	189.900
HUMANS I+II	89.900
INCA 2 in italiano	in attesa
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
JOURNEYMAN PROJECT	139.900
JURASSIC PARK	79.900
LABYRINTH OF TIME	149.900
LARRY VI	119.900
MICROCOSM	in attesa
NEWSWEEK INTERACTIVE V	99.900
OCEAN LIFE Vol. II	69.900
OS/2 BOX VER 1 SHR	39.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900
REBEL ASSAULT	in attesa
SAM & MAX in italiano	139.900
SIGNIFICANT SERIES	19.900
STAR TREK II	89.900
SUPER GAMES Windows	29.900
T.F.X. in italiano	119.900
TAO OF COW	29.900
TERMINATOR 2 CHESS WARS	89.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO in Italiano	109.900
VIRTUAL REALITY START KIT	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORLD OF XEEN	129.900

CD ROM MACINTOSH

ARCHIVES OF HISTORY	139.900
CARS CARS CARS	139.900
DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	129.900
THE 7th GUEST	169.900
WILD WEIRD & WACKY	139.900

CD ROM MAC/PC

FISHEYE VIEW	109.900
HYPNOTIC HARP	99.900

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

I PUGNI DI METALLO DELLA MIRAGE

Ecco svelati tutti i segreti di *Rise of the Robots* il nuovo picchiaduro della Mirage per CD-ROM.

L'Electrocorp è l'industria di robot per uso militare e industriale più grande del mondo. Il suo obiettivo è di eliminare tutti i dipendenti umani dall'azienda: i direttori stavano lavorando a un nuovo progetto di droide completamente autonomo che avrebbe potuto sostituire gli operai e i manager: il Supervisore. Una volta completato, il Supervisore venne messo al comando generale della ditta. Come spesso accade in questi casi, qualcosa andò storto: il Supervisore prese coscienza di sé stesso e riprogrammò tutti i sistemi di difesa in modo da isolare l'edificio. Pare che la causa di tutto ciò fosse un virus denominato EGO: una volta introdotto in un qualsiasi sistema di software altera interamente la programmazione ponendosi come priorità assoluta. L'unica speranza di salvare i miliardi investiti nei progetti della Electrocorp e fermare un esercito di robot senzienti, era costituita da un vecchio progetto rimasto a lungo nel cassetto dei designer: un cyborg comandato da un cervello umano.

Questa, in breve, la trama di *Rise of the Robots*, un nuovo picchiaduro della Mirage progettato e realizzato dalla Instinct Design, il nuovo team di sviluppo della casa di software inglese. Il gioco si avvarrà della tecnologia digitale del supporto CD e uscirà (nei primi mesi del '94) per CD-ROM PC e Mega CD (anche se si vocifera di versioni compatibili con Amiga 500 e Amiga 1200 che usciranno più avanti).

Si tratta di un gioco che, pensiamo, farà abbastanza parlare di sé, date le numerose tecniche innovative sfruttate per realizzarlo e la grafica eccezionale utilizzata. Prima fra queste innovazioni è la tecnica 3D usata per creare i vari robot: il 3D Visual Contouring (o 3DVC, abbreviato). Questo sistema permette di utilizzare routine per creare modelli tridimensionali e qualitativamente simili alle immagini digitalizzate, inoltre consente di animare queste forme in maniera rapida e fluida. Le camere e le luci vengono usate come in uno studio fotografico, per rendere le ombre e i riflessi sugli oggetti: le superfici possono essere modificate grazie a variabili quali il tipo di materiale, il colore, l'opacità e la rifrazione. Gli oggetti, inoltre, possono essere "mixati" insieme per creare forme più complesse o essere manipolati con tecniche di morphing estremamente sofisticate.

Il risultato generale è un picchiaduro con una grafica fuori dal comune che ricalca lo schema classico e collaudato di questo genere. "Avevamo intenzione di creare un classico 'beat'em up' come *Way of the Exploding Fist, Barbarian* e *Street Fighter 2*.", hanno affermato gli sviluppatori

-E la giocabilità ?- direte voi... La Instinct non ha [illegible] on c'è

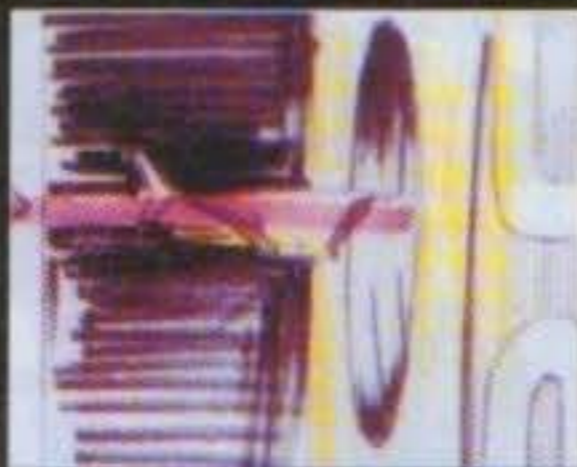
A sinistra: il Robot Guerriero creato dalla divisione giapponese della Electrocorp. Come potete notare le similitudini con robot dell'universo manga quali Gundam e i mecha di Macross sono evidenti, e infatti proprio a questi si sono ispirati i grafici della Instinct.
Sopra: una fase del texture mapping dei poligoni che formano la testa del robot soldato, altro avversario temibile.

FILE N. 0200/B

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 0
Organismo Cibernetico Electrocorp modello ECO35-2 Cyborg
Intelligenza: umana - **Potenza:** Alta - **Abilità di Combattimento:** Alte
Descrizione: il progetto ECO ha necessitato più tempo del previsto, dato che gli organi umani che lo muovono hanno generalmente avuto crisi da rigetto a causa dell'organismo cibernetico in cui si trovano. Il cyborg è antropomorfo ed è corazzato con armatura corporea ed endoscudi. Il trasmettitore può connettersi direttamente con l'EDIN (Electrocorp Digital Information Network). L'apparato visivo umano è stato sostituito da un processore di immagini ad alta risoluzione.
Realizzazione: ogni parte è stata costruita separatamente con un software di modelling 3D e successivamente agganciata alle altre in modo da poter animare la figura completa perfettamente. La colorazione è di acciaio cromato e gomma nera.

FILE N. 0100

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 5
Robot Electrocorp modello Loader Classe 1
Intelligenza: bassa - **Potenza:** bassa - **Abilità di Combattimento:** basse
Descrizione Progetto: primo robot da lavoro costruito in massa dalla Electrocorp nel 2132 ora reso obsoleto dal BHF03 Builder. Sebbene lento e goffo, la parte superiore del corpo è abbastanza agile e snodata. Può sopportare molti danni ma è evidente che non ha mai avuto finalità specifiche di combattimento.
Realizzazione: di aspetto più meccanico degli altri droidi (è un modello più antico) il Loader è stato realizzato su cingoli, con colorazione metallica e rivestimento in fibra di vetro gialla.

http://www.oldgamesitalia.net/

Da sx a dx: 1: l'elicar che trasporta il Cyborg al vostro comando si avvicina alla città di Metropolis 4. Il complesso in lontananza è quello della Electrocorp.
2: Questa immagine mostra l'interno del complesso: ovunque ci sono macchinari e pezzi di androidi. Sullo sfondo notiamo un vecchio modello di Loader.
3: Ecco un droide supervisore in lega di titanio polimetamorfico mentre viene assemblato dagli scienziati della Electrocorp.
4: L'elicar si sta avvicinando sempre di più al megacomplesso dell'Electrocorp e si prepara a sbarcare il Cyborg.
5: Entriamo nel tunnel. L'elicar usa i motori per aggiustare la rotta. Una volta all'interno, le pareti del tunnel si illuminano.
6: Siamo arrivati. Una volta fermo, l'elicar aprirà il suo portellone. Possiamo finalmente entrare in azione.

FILE N. 0110/D

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 5
Robot Electrocorp modello BHF03
Builder Classe 2
Intelligenza: bassa - **Potenza:** alta - **Abilità di Combattimento:** medie
Descrizione Progetto: passo successivo nella tecnologia robotica Electrocorp. Usato principalmente come addetto ai lavori pesanti, il Builder si presenta come un grosso gorilla meccanico. Sebbene non creato per finalità di combattimento, come il Loader, è più pericoloso a causa della sua potenza e della forza delle braccia.
Realizzazione: il modello è stato realizzato con una particolare attenzione all'area toracica. Il texture mapping sul corpo è mimetico e l'animazione enfatizza il peso e la potenza del robot.

FILE N. 0125

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 3
Robot Electrocorp modello DH94-2 (smantellamento) Crusher
Intelligenza: media - **Potenza:** media - **Abilità di Combattimento:** buone
Descrizione Progetto: costruito in puro acciaio appositamente per distruggere materiale di scarto e terminare robot malfunzionanti. È veloce, agile e potente.
Realizzazione: la forma generale, rispetto agli altri robot antropomorfi, assomiglia a un insetto. È collegato al computer centrale tramite le antenne. La superficie è di metallo verde e marrone.

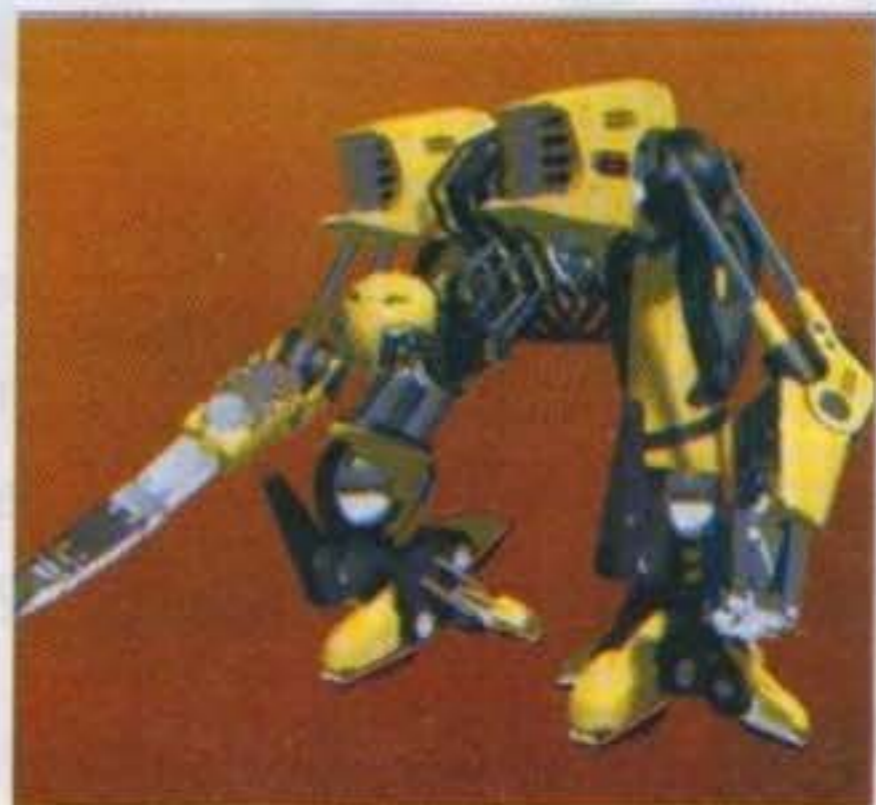
grafica o sonoro che possa riscattare un gioco lento o noioso, quindi i programmatori si sono posti il problema di ricercare gli elementi di base che permettono al giocatore di sentirsi "appagato" nel giocare.

In parte questi elementi sono raggiungibili grazie ad alcuni accorgimenti tecnici. Facciamo un esempio significativo: in molti giochi di questo genere, sembra che colpire l'avversario con lo stesso colpo dia sempre lo stesso tipo di risultato: non importa se il pugno, ad esempio, arriva in piena faccia o su un gomito. Inoltre vi sarà capitato certamente di essere colpiti quando lo sprite dell'avversario, in realtà, è visibilmente a diversi millimetri da quello del vostro personaggio. I programmatori di *Rise* hanno cercato di produrre un sistema di "rilevamento-colpi" più sofisticato e realistico. Ad esempio un pugno può colpire un braccio in movimento (un contatto certamente impreciso che potremmo valutare con un 50% della potenzialità complessiva del colpo) e infliggere, dunque, soltanto il 50% dei danni che farebbe colpendo la testa scoperta. Inoltre si tenterà di evitare il problema dei "due millimetri", non utilizzando quelle "zone di rilevamento" limitate che, in certi casi, risultano estremamente imprecise.

Inutile dire che un altro grande problema con cui i programmatori si devono confrontare nel creare un nuovo picchiaduro, è quello delle mosse, speciali e non. In *Rise* la Instinct ha preferito scegliere una strada leggermente diversa da quella di molte altre case: poche mosse e molta intelligenza artificiale.
Ogni robot ha, infatti, solo sedici mosse, selezionabili, naturalmente, con il joystick e il pulsante di fuoco. "Volevamo evitare un tipo di interfaccia che inducesse a usare una tattica alla 'premi e spera', che si verifica puntualmente quando si devono controllare personaggi con trecento mosse segrete, inoltre, in *Rise*, le mosse difensive sono molto importanti ". Le posizioni del joystick sono state implementate in modo da permettere un controllo semplice e immediato a prescindere dal tipo di robot, anche se, ovviamente, ogni modello ha delle tecniche specifiche che lo caratterizzano.
"Abbiamo notato che le mosse più difficili da compiere sono quelle correlate a posizioni diagonali del joystick; abbiamo preferi-

VERSIONI E SISTEMI

Ecco le specifiche tecniche previste per le tre versioni in uscita: PC CD-ROM (Super VGA e VGA normale) e Mega CD.
La versione SVGA richiederà una configurazione minima di 486 a 33MHz, HD da 40 Mb e 4 Mb di RAM. La grafica è in 640*480 a 256 colori. La versione VGA richiederà una configurazione minima di 386 a 20MHz con 20 Mb di HD e 2 Mb di RAM, con una risoluzione di 320*200. Il CD conterrà approssimativamente 400 Mb di animazione. Il sonoro supporterà le schede Roland, Soundblaster e AdLib, nonché lo speaker (ehm...) interno del PC. I controlli potranno essere gestibili da tastiera o da joystick (digitale o analogico).
La versione Mega CD avrà una grafica a 64 colori e una mole di animazioni su CD ridotta (si fa per dire) a circa 300 Mb. Pare che saranno incluse anche delle musiche aggiuntive.

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga CD³².
Ha tutti i titoli per essere un mostro.

James Pond 2 · Zool · Pinball Fantasies · Alfred Chicken · D'Generation · Sleepwalker · F17 Challenge · Project X · Alien Breed

Sensible Soccer · Legacy of Sorasil · Qwak · Deep Core · Composer Quest · Humans 1 & 2 · Elite 2

James Pond 3 · Lotus Turbo Trilogy · Liberation

Donk · Overkill · Whales Voyage · Guinness Records II

K240 · Gulp · Inferno · Zool II · Genesis

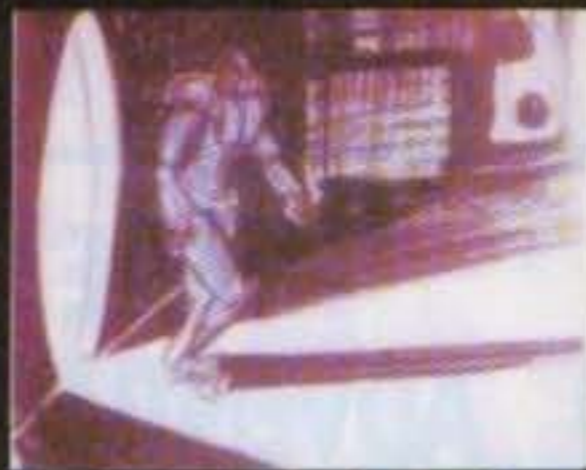
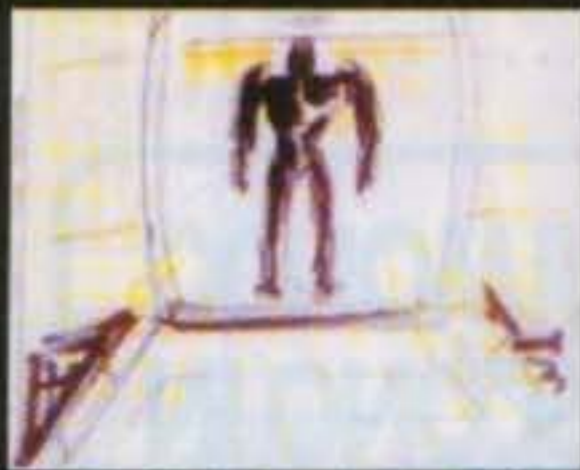
Europe Champ F'Ball · Bubble & Squeak · Exile · Microcosm · Chaos Engine

Morph · Soccer Kid · Lionheart · Nick Faldo's Golf · Labirynth · Rise of the Robots · Kick off 3 · Insight Techn. · Sabre Team

No II° Prize · World Class Cricket · Reunion · 1869 · Winter Sports · Golden Collection · Manchester United · England World-Cup '94 · Jurassic Park

Attenti, ragazzi. Il mostro è tra noi. Ma chi è il mostro? Eccolo: doppia velocità, doppia potenza e 256.000 colori. Ci vuole occhio per catturarlo, polso per dominarlo e, soprattutto, fegato da vendere. Perché anche il mostro è in vendita: 699.000 lire (IVA compresa) e ti porti a casa lui e i suoi due giochi preferiti, Oscar e Diggers*. E poi, con tutti i titoli che ci sono - belli, bravi e incredibilmente convenienti - potrai sfidarlo e strappargli il titolo di mostro. Ma sarà difficile, perché mostri si nasce. Come Amiga CD 32, la prima consolle CD da gioco a 32 bit. Sì, trentadue. Mostruoso, eh?

IL MONDO NON SARA' PIU' LO STESSO. **Commodore**

http://www.oldgamesitalia.net/

Da sx a dx: 7: Ecco il cyborg in tutto il suo terribile splendore. Dall'elicar proviene una luce accecante che ne fa distinguere solo i contorni minacciosi.
8: Stiamo girando nel complesso in attesa di trovare i droidi malfunzionanti a causa del virus EGO.
9: Finalmente il primo combattimento: il nostro primo avversario sarà il Loader.

FILE N. 0155/A

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 2
Nessun dato
Intelligenza: alta - **Potenza:** buona - **Abilità di Combattimento:** buone
Descrizione Progetto: progetto di droide militare Electrocorp. Estremamente ostile. L'intelaiatura è leggera, per ottenere maggiore agilità e velocità in combattimento. La CPU è in grado di imparare dai combattimenti sostenuti. **Realizzazione:** l'intelaiatura di base è visibile in molti punti dando al droide un aspetto da scheletro. Le piastre sono removibili. La colorazione generale è blu metallica riflettente.

In queste pagine potete leggere le schede di progettazione e realizzazione dei vari modelli di robot e androidi che dovrete affrontare nel gioco. Qui sopra vi mostriamo un esempio di una scena di combattimento: vediamo lo smantellatore DH94-3 Crusher che si scontra contro lo scimmiesco e spaventoso Builder di Classe 3 BHF03. Soltanto giocando per un bel po' si riuscirà a capire se le innovazioni inserite nel codice e nel tipo di presentazione grafica hanno creato un prodotto davvero originale.

FILE N. 0199

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 2
Droide di Sicurezza Electrocorp modello SRT23-3
Intelligenza: alta - **Potenza:** buona - **Abilità di Combattimento:** Eccellenti
Descrizione Progetto: progettato e realizzato dalla divisione giapponese dell'Electrocorp. Androide antropomorfo atto al combattimento in campo aperto. È ricoperto da un rivestimento in fibra di vetro. Il software di IA è estremamente sofisticato. Le tecniche di combattimento sono basate sulle arti marziali orientali (principalmente Kick Boxing e difesa personale).
Realizzazione: è simile ai robot dei cartoni animati giapponesi, con plastica e fibra di vetro. L'apparenza è di leggerezza e agilità.

FILE N. 0199/C

Accesso Riservato. Livello di Sicurezza 1
Robot Electrocorp modello Supervisore, lega di titanio polimetamorfico
Intelligenza: eccellente - **Potenza:** eccellente - **Abilità di Combattimento:** eccellenti **Descrizione Progetto:** la struttura chimica di questo droide assolutamente nuovo, per concezione e realizzazione, è mantenuta da impulsi elettrici: modificando il flusso di carica elettrica il metallo può cambiare forma, come se fosse liquido.
Realizzazione: è naturalmente il modello più difficile da realizzare di tutto il gioco. Gli arti sono formati da sferoidi di forma modificabile agganciati a una struttura antropomorfa. I vari sferoidi sono stati poi "mixati" insieme in modo da formare una sorta di pelle esteriore. La superficie del robot è di metallo riflettente.

to eliminarle e contare su diverse combinazioni, piuttosto". Questo, sempre secondo i ragazzi della Instinct, permetterebbe una maggiore giocabilità... Anche se a noi è venuto il dubbio che aumenti la meccanicità delle azioni a scapito dell'immediatezza. Staremo a vedere...

"A differenza di *Street Fighter 2*, l'energia di un colpo non è determinata dalla combinazione di mosse, ma da quanto tempo teniamo premuto il pulsante: questo rende il gioco più immediato", sostengono alla Instinct.

L'intelligenza artificiale all'interno del gioco (altro fattore importante tenuto in grande considerazione dalla Instinct Design) è diversa per ogni modello di robot e varia a seconda del "round" nel quale lo affrontate. Si può dire che sia composta da quattro fattori fondamentali. Il Fattore Intelligenza controlla il tipo di mossa che un robot farà secondo la posizione dell'avversario e le mosse fatte in precedenza. Si basa su delle "tabelle di risposta" che secondo la mossa e il livello del Fattore fanno agire il robot in un certo modo: ad esempio un calcio alto può essere contrattaccato con una parata o con un altro calcio alto, ma la mossa migliore è sicuramente un calcio basso, che schiva la mossa avversaria e colpisce una parte scoperta. Questo valore viene scelto in maniera casuale (entro certi limiti dati dall'intelligenza generale del robot) e permette al robot di accedere a tabelle di combattimento più o meno sofisticate. Un robot con un alto Fattore potrà accedere più facilmente a mosse "perfette" per la situazione.

Il secondo è il Fattore di Motivazione che permette di accedere a due tabelle: di difesa e di attacco. Più questo valore è alto e più il computer renderà il robot aggressivo e predisposto all'attacco, a rischio anche di scoprirsi ai colpi avversari; più è basso e più, invece, si difenderà evitando di rischiare troppo. È, in fondo, il "morale" dell'avversario, che cambia anche a secondo dell'andamento del combattimento.

Il terzo fattore (Fattore di Forza) viene influenzato dal secondo: la potenzialità di un robot viene diminuita dai colpi che ha accusato durante lo scontro. Se l'energia è scesa al 50% anche la potenza massima di un singolo colpo sarà la metà di quella massima.

Ultimo fattore è quello di Velocità. Controlla la rapidità di reazione dell'avversario nel compiere mosse d'attacco o di difesa, ed è stato necessario abbassare questa variabile a livelli "umani" altrimenti *Rise* sarebbe stato assolutamente ingiocabile. Indubbiamente si tratta di sforzi interessanti, anche se non immediatamente riscontrabili... Rimane un dubbio: con tutta questa attenzione alla giocabilità, gli avversari da affrontare rimangono soltanto sei in un genere in cui, ormai, lo standard è quanto meno dodici, con i soliti tre livelli di difficoltà... La longevità sarà sufficiente?

Yuri Abietti

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI EROI INTERATTIVI RADDOPPIANO!!!

A SOLE 9.900 Lire

LE SIMULMONDO ADVENTURES ESCONO IN EDICOLA IN DUE VERSIONI : PC & AMIGA!

DYLAN DOG®
TEX®
SIMULMAN®
DIABOLIK®

OGNI MESE IN TUTTE LE EDICOLE:
GLI INEDITI PC E AMIGA A 9.900 LIRE;
LE RISTAMPE PC E AMIGA A 9.900 LIRE!

simulmondo DUO!

DUE RISTAMPE IN OGNI CONFEZIONE PER AMIGA & PER PC A 16.900 LIRE.

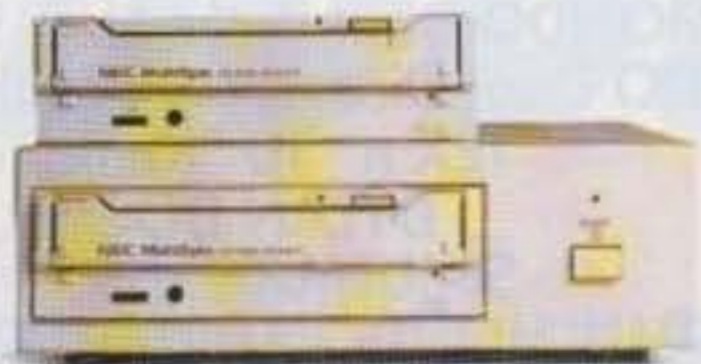
Classic

I GRANDI SUCCESSI SIMULMONDO IN EDICOLA A 39.900 LIRE!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMA

LA SIN

Mondi fantastici, terre sconosciute, draghi e nobili cavalieri. Chi manca? Ah, certo, il cattivone di turno pronto a insidiare la tranquillità di un regno che vive in pace e armonia. Classici ingredienti per un gioco fantasy che si preannuncia come probabile titolo di punta dei primi mesi del prossimo anno.

Lords Of Midnight è stato uno dei migliori giochi realizzati su macchine a 8 bit poco meno di 10 anni or sono. Per quanti di voi non avessero avuto occasione di provarlo nella sua prima edizione, posso dire che non si trattava di un gioco d'avventura o di strategia, ma di un prodotto che si potrebbe definire "epico".

Lo scopo era attraversare un vasto territorio fantastico visto in prospettiva e raggiungere, dopo diversi combattimenti e incontri più o meno fruttuosi con personaggi di ogni genere e religione, un punto preciso del mondo in esplorazione. All'epoca la difficoltà maggiore era, forse, la completa assenza di una mappa, o più precisamente di un sistema di automapping, che obbligava il giocatore allo scomodo uso di carta e penna per disegnarsene una propria; inoltre, il più delle volte, risultava troppo grande per essere contenuta in un foglio... *The Citadel* si basa essenzialmente sugli stessi concetti, ma il gioco sarà dotato di un sistema di visualizzazione in modo che le azioni siano riprese da più telecamere, poste nei punti più svariati, e sarà inoltre introdotta la possibilità di combattimenti contro singoli avversari, mentre il territorio resterà comunque lo stesso (un mondo fantastico) e la sua enorme vastità non comporterà più il problema della creazione di una mappa artigianale, avendoci già ha pensato il team di sviluppo. Se avete familiarità con i lavori della Maelstrom troverete che *The Citadel* ricalca molto la linea di *Flames of Freedom*.

La trama su cui la software house sta lavorando narra della terra di Midnight che, sotto il regno di Luxor, ha sempre vissuto in pace e tranquillità, ma da quando Boroth Wolfheart ha preso un ostaggio per

http://www.oldgamesitalia.net/

CITTADELLA DI GLETON

ogni reame di Blood March si è scatenato l'inferno. Il vostro obiettivo sarà di impedire la realizzazione di questo tetro piano, liberando gli ostaggi e recuperando un gioiello nella "Terra della ribellione e della vendetta". Potrete affrontare il gioco assumendo l'identità di un singolo personaggio e, durante i vostri progressi, modificarne l'identità scegliendo tra 24 personalità diverse; intanto il team di sviluppo sta cercando di introdurre nella trama del gioco la possibilità di controllare tutti i 24 personaggi contemporaneamente. Il gioco, da quanto ci hanno comunicato, dovrebbe essere molto avvincente perché, oltre all'ambientazione che sembra essere davvero accattivante, le azioni e le sottotrame si svolgeranno tutte in tempo reale. Camminando attraverso le foreste di questo mondo fantastico, vedrete il tempo che scorre e le locazioni di notte cambieranno veramente aspetto come nella realtà. Noterete prima i rami con delle foglie verdi in primavera, che cadranno in autunno, per poi arrivare all'inverno con delle nevicate che imbiancheranno l'intero territorio: si tratta di particolari a cui i programmatori intendono dare il massimo risalto per rendere il gioco il più reale possibile. I vari territori che potranno essere esplorati sono stati generati usando l'ultimo sistema di *fractual graphics generator* (generatore di immagini frattali NdR); l'attuale sistema di controllo, dico attuale perché potrebbe essere modificato prima del termine dei lavori, è molto semplice e intuitivo. Viste le caratteristiche descritte sembra che il gioco possa essere un'ottima avventura interattiva, dove il giocatore potrà esplorare luoghi a piedi, a cavallo e in barca, e si troverà ad affrontare e risolvere le varie situazioni che andrà via via incontrando. Il progetto prevede un numero elevatissimo di luoghi diversi, facilmente accessibili, e sono anche previste un sacco di locazioni segrete che dovranno essere scoperte ed esplorate per riuscire a portare a compimento la missone per cui siete stati scelti. Durante il gioco dovrete interagire con i personaggi che incontrerete e assemblare un piccolo esercito per salvaguardare la vostra incolumità, anche perché non è consigliato addentrarsi in certi territori, popolati da ogni sorta di creatura ostile, senza difese.

Le scene ambientate in mare, nelle foreste e sulle colline sono decisamente spettacolari.

La scelta della vostra casata influenzerà il corso delle avventure che sarete chiamati ad affrontare.

Come per la maggior parte dei prodotti della Maelstrom, per raggiungere gli obiettivi non basta comandare un gruppo di uomini ben armati, ma bisogna anche capire quanto succede intorno e comportarsi di conseguenza, utilizzando al meglio le informazioni e gli oggetti in possesso. Un'altra cosa che dovrebbe rendere il gioco veramente interessante è la presenza di sequenze animate tramite le quali il giocatore avrà la possibilità di interagire scontrandosi faccia a faccia con i biechi nemici di questo mondo fantasy. Per quanto riguarda gli spostamenti, oltre ai soliti mezzi terreni, il team di sviluppo intende mettere a disposizione del giocatore uno speciale drago volante che, dopo aver individuato la vostra destinazione sulla mappa, vi scarrozzerà fino al luogo da voi indicato in un batter d'occhio. In questa pagina potete vedere alcune videate realizzate dalla Maelstrom, e se tanto mi dà tanto, vi consiglio di tenere sottocchio K nei prossimi mesi perché non mancheremo di tenervi informati sugli sviluppi futuri di questo prodotto che si preannuncia molto interessante.

Derek dela Fuenta

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

FAVOLOSO

AMIGA 600
con 1MB RAM e il gioco HOOK
L. 479.000

AMIGA 4000
The Super Amiga
68040 25Mhz - Kick 3.0
6 MB RAM - 2 Mb Chip
4 Mb Fast ChipSet AGA 32Bit
HD IDE 120Mb L. 3.950.000
con 6 MB HD 200MB L. 4.250.000
68030 HD 80Mb - 4Mb Ram L. 2.690.000
SIMM 4MB 32Bit L. 499.000

AMIGA 1200
The New Generation
68020 14Mhz - KickStart 3.0
2 MB RAM e ChipSet AGA 32 Bit
L. 749.000
Deluxe Paint 4 AGA + W. P. + Data
Base + 3 giochi (Oscar, Digger e Nigel) L. 749.000
con HD IDE 40MB L. 1.050.000
con HD IDE 80Mb L. 1.249.000
con HD IDE 120Mb L. 1.490.000

OFFERTA

DRIVE INTERNO 1760
PER A1200 E A4000
£. 299.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA
L. 149.000

NEW

KARAOKE per AMIGA e PC L. 189.000

SCANNER B/N 256 DP CON OCR
L. 449.000

Drive Esterno
1,76 Mb per AMIGA
L. 349.000

VISTA PRO V 3 AGA
L. 239.000

PERSONAL PAINT
L. 109.000

VIDEO BACKUP
L. 179.000

AMIGA CD32
+ 102 GIOCHI
ORIGINALI

NEW

£. 699.000

TITOLI DISPONIBILI

- James Pond 2
- Zool (AGA)
- Pinball Fantasies
- Sleepwalker
- D'Generation
- Sensible Soccer
- F17 Challenge
- Project X
- Alien Breed-Special ED
- Qwak
- Jurassic Park
- Legend Of Sorasil (Non AGA)
- Deep Call
- Composer Quest
- Surf Ninjas
- Alfred Chicken
- Humans 1 & 2
- Elite
- Overkill an othet
- Lotus Turbo Trilogy
- Whales Voyage
- K240 (Non AGA)
- Amiga CD American Football
- Defender Crown II
- Guinness Disc Records II
- Gulp
- Total Carnage
- Inferno
- James Pond 3
- Zool II
- International Open Golf Champ.
- Litil Divil
- Utopia 2
- Genesis
- Exile
- European Champ. Football
- Microcosm
- Liberation
- Chaos Engine
- Uridium II
- T.F.X.
- Bubble & Squeak
- Morph

DA NOI TROVI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE CTO - FINSON - LEADER

FAVOLOSO

ARRIVO 3DO
Telefonare

SCHEDE RAM PER AMIGA 1200

ESPANSIONE	
SCHEDA 1208	L. 189.000
CON 2MB	L. 449.000
CON 4MB	L. 699.000
Coprocessore 33MHz	L. 200.000

NEW

Vidi-Amiga 12
Digitalizzatore video
per Amiga 1200/4000

£. 349.000

Vidi 24
in arrivo

RSONAL COMPUTER - DA 12 ANNI NEL SETTORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)
I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
FLASHBACK (Us. Gold)
La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII (Origin)
Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sè stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT
GOAL (Virgin)
Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)
In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
RETURN TO ZORK (Activision)
Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)
La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO
IK+ (System 3)
Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)
Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)
La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)
Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)
Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)
La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)
Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

NOTA BENE In questo nuovo box troverete le indicazioni sui giochi che richiedono di più il titolo recensito. Inseriamo alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

900 AMIGA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno spettacolo fenomenale e completo potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

CURVA INTERESSE PREVISTO
minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

SUGGERIMENTI! Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Alien Breed 2	Team 17	86
Alien Breed (PC)	Team 17	77
American Revolt (Syndicate)	EA/Bullfrog	127
B-Wing	Lucasarts	127
Bob's Bad Day	Psygnosis	115
Body Blows Galactic	Team 17	94
Cannon Fodder	Virgin/S. Software	63
Cyberrace	Cyberdreams	106
Dracula Unleashed	Mindscape	92
Even More Incredible Machine	Sierra/Dynamix	127
Frontier (PC)	Gametek	127
Goblins 3	Coktel Vision	104
Indy Car Racing	Virgin/Papyrus	56
Innocent Until Caught	Psygnosis	118
Labyrinth of Time	Electronic Arts	78
Legend of Yserbius	Sierra	116
Liberation - Captive II	Mindscape	100
Micro Machines	Code Masters	84
Mortal Kombat	Virgin/Probe Software	71
Out of This World	Interplay	110
Pathway to Darkness	Bungee Software	74
Rebel Assault	Lucasarts	50
Sam & Max Hit the Road	Lucasarts	67
Striker	Dynabyte	122
The Settlers	Blue Byte	89
Theatre of Death	Psygnosis	112
Wiz'n'Liz	Psygnosis	102
Wonderdog	Core Design	98
Zool 2	Gremlin	81

http://www.oldgamesitalia.net/

REBEL ASS

Si può cominciare una recensione di *Rebel Assault* senza dire "Il sogno di tutti di far parte di un film di 'Guerre Stellari' è divenuto realtà"? Naturalmente no: "Il sogno di tutti di far parte di un film di 'Guerre Stellari' è divenuto realtà"!

Parafrasiamo l'attacco della recensione di *X-Wing* del buon Vincenzo Beretta perchè la differenza tra il precedente titolo spazial-simulativo della Lucas e quest'ultimo nato è da ricercare nella differenza che passa tra guidare un caccia vettoriale ed essere il protagonista di un film. La prima considerazione da fare è che *Rebel Assault* occupa la bellezza di 398 Mb, su un argenteo e leggiadro CD-ROM. 398 Mb occupati da animazioni "sintetiche" e digitalizzazioni naturali, da effetti sonori e interi brani campionati, da scene di gioco, presentazioni, interludi; tutto realizzato in modo impeccabile, compatibilmente con le performance del PC. 398 Mb di dati dei quali almeno un 60% sono serviti per la realizzazione effettiva del gioco e non per animazioni di contorno; se fosse una cartuccia per console, al netto delle coreografie, sarebbe da circa 1600 Mbit, alla faccia degli sperperi del Neo Geo.

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

La storia la conosciamo tutti: un impero galattico oppressivo e malvagio combattuto da un'armata di ribelli che non vogliono stare al gioco. *Rebel Assault* è la storia di uno di questi ribelli, uno dei compagni d'avventura di Luke Skywalker nella sua carriera di pilota di caccia. Dopo aver assistito in religioso silenzio a una presentazione assolutamente eccezionale, ci chiediamo trepidanti quanto di tutte le pirotecniche acrobazie grafiche ritroveremo nel corso del gioco.

Selezioniamo l'opzione per una nuova partita e iniziamo l'avventura.

Il primo passo è l'addestramento, nel corso del quale dovremo meritarci un posto su un X-Wing portando a termine quattro missioni tipiche, per familiarizzare con i comandi e con la struttura del gioco.

"....": questa è stata la mia reazione a quello che ho visto prendendo in mano il joystick, dopo un'ulteriore introduzione animata. Sono rimasto basito vedendo un canyon che sfrecciava ai lati del mio velivolo da addestramento, con un'impressione di realismo assolutamente unica.

Un arcade spaziale non solo per l'argomento ma anche per il livello qualitativo. Animazioni cinematiche con percorsi prefissati ma con ampie possibilità di movimento, in tutti i quindici "capitoli" che compongono il gioco. Le prospettive variano dal volo o bombardamento in terza persona, ovvero con il nostro mezzo visto da dietro o dall'alto, al volo in prima persona, con l'interno del caccia in un playfield e l'esterno visto attraverso le superfici vetrate come nei simulatori di volo più tradizionali, al point & shoot in terza persona, dove noi siamo appiedati e inquadrati da dietro.

L'ambientazione è stupenda, non solo per i fan della saga di Guerre Stellari: paesaggi tratti dalle tre pellicole di fantascienza di maggior successo ricreati dal computer con un realismo totale; Destroyer, Walkers, A,Y e X-Wing, riprodotti fedelmente; guerrieri im-

LOCK
AGE PILOTS SCORE 007850

Combattimento spaziale dei più classici. Il lock è un virtuosismo abbastanza inutile vista la velocità.

Sarà digitalizzato oppure calcolato? Un dubbio che vi attanaglierà frequentemente nel corso del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

AULT

periali e soldati ribelli nella loro forma migliore. Le missioni sono piuttosto varie e spaziano dall'abilità nell'evitare gli ostacoli nel volo radente, alla strage di TIE Fighter, ai labirinti, alla distruzione di Destroyer (scusate il gioco di parole). Abbiamo a disposizione una quantità finita di energia, che si riduce quando veniamo colpiti oppure in caso di collisione del mezzo.

Le scene in cui veniamo uccisi o nelle quali la nostra astronave si schianta meritano comunque di essere viste, ma siamo quasi certi che non vi mancherà l'occasione.

Peccato che il sistema di controllo non sia precisissimo: il joystick ha qualche problema di taratura e non consente un controllo adeguato del mezzo, mentre il mouse ha delle reazioni troppo lente che impediscono al pilota di trarsi d'impaccio nelle sitazioni più "calde". Ho fatto qualche esperimento e ho verificato che i risultati migliori si ottengono con i joystick con possenti molle di ritorno per la centratura dello stick.

Ho apprezzato invece l'organizzazione del sistema di password che non abbina una parola chiave a ogni livello ma a gruppi di livelli, con un conseguente incremento della longevità. Il gioco, comunque rimane impegnativo anche al livello easy.

La trama non è particolarmente elaborata, nonostante siano molto frequenti sessioni video che specificano il contesto della missione in atto.

LA FORZA E GRANDE IN LORO!

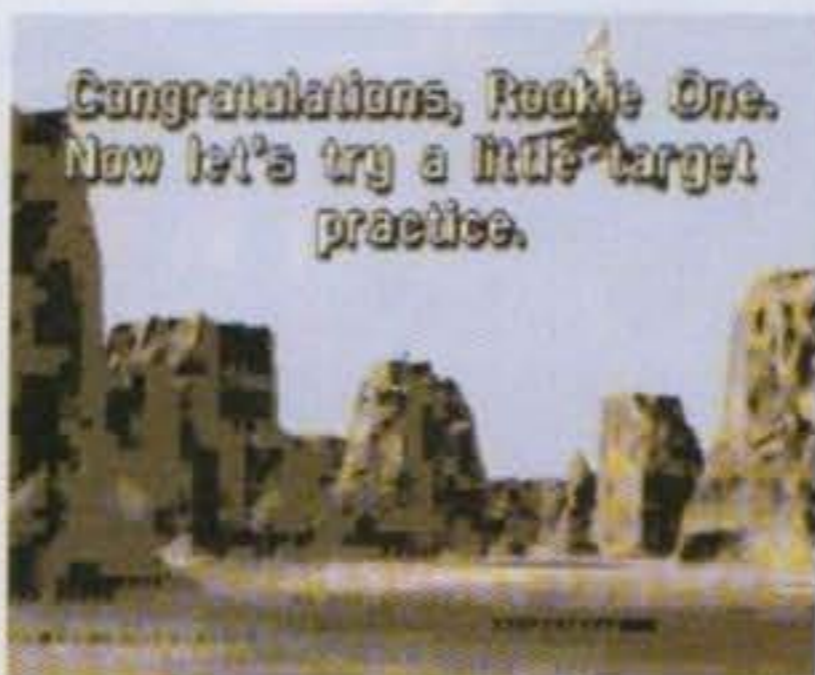
Rebel Assault è un'opera ciclopica, non solo per la mole di dati che vengono utilizzati, ma anche e soprattutto per la ricercatezza dei particolari e l'abilità con la quale tecniche diverse sono state integrate tra loro. Senza dimenticare tutti quegli espedienti che hanno consentito di smussare le "spigolosità" tecnologiche del rude PC. Il lavoro fatto dagli sviluppatori della Lucas è estremamente complesso e probabilmente studiando dall'esterno il prodotto finito ci siamo persi qualche chicca interessante. Immagini sintetiche e digitalizzate vengono utilizzate alternativamente, con passaggi veloci, al punto che è difficile distingure le une dalle altre in una sequenza di scene.

Rebel Assault è un'opera ciclopica, non solo per la mole di dati che vengono utilizzati, ma anche e soprattutto per la ricercatezza dei particolari

I punti di partenza sono essenzialmente due: la digitalizzazione e il rendering. La prima, utilizzata per le sequenze tratte dai film della serie Star Wars, viene mostrata in un apparente full motion video in bassa risoluzione. Di fatto il full motion in "lo-res", anche a "soli" 256 colori, richiede un transfer rate superiore ai 300Kb/s e la decompressione dei dati in tempo reale è alla portata solo dei PC più potenti, alle soglie del Pentium; d'altro canto il video in formato francobollo non è dei più esaltanti e mal si sarebbe adattato alla spettacolarità delle scene.

Le soluzioni sono state diverse a seconda della situazione, con l'adozione del migliore compromesso in funzione della natura del video. Il *full motion parziale*, ovvero l'utilizzo di un'immagine fissa con solo alcune parti

A differenza del film non dovremo volate tra le zampe degli ATAT trascinando un cavo, bensì distruggere più del 90% della corazza a laserate.

Le scene digitalizzate dal film sono talmente spettacolari da essere quasi commoventi.

I sottotitoli sono un aiuto anche per i non anglofoni che possono ascoltare i dialoghi e contemporaneamente leggere i testi.

Il Destroyer è abbastanza gigantesco, per girarlo tutto si impiegano circa tre minuti.

http://www.oldgamesitalia.net/

REBEL ASSAULT

Voi affidereste un prezioso caccia ribelle a un novellino? L'esercito ribelle sicuramente no. D'altro canto volere è volare e con un po' di impegno non dovreste incontrare particolari difficoltà a superare le tre sessioni di addestramento che verificheranno la vostra precisione nel fuoco e nella manovra

1 — Primo capitolo: dovremo seguire le navicelle degli addestratori sul fondo di un canyon tortuoso evitando collisioni con le pareti. La velocità di scorrimento è piuttosto elevata quindi attenzione!

2 — Il caccia è piuttosto maneggevole e risponde fin troppo direttamente alle sollecitazioni del joystick. E' fondamentale che la taratura sia effettuata nel migliore dei modi, altrimenti le pareti rocciose si potrebbero fare pericolosamente vicine.

3 — Dobbiamo cercare di mantenerci al centro del canyon, evitando di spostare bruscamente lo stick. Questo tipo di manovra potrebbe causare un'andatura a serpentina che impedirebbe di mantenere la traiettoria ideale.

4 — A un certo punto il canyon presenta un bivio; è consigliabile scegliere la via di destra, più dolce e con meno ostacoli. Sopra vedete un tentativo non portato a buon fine di passare sotto un ponte naturale scegliendo la strada di sinistra.

5 — Passiamo alla seconda parte del primo livello: enormi faraglioni attraverso i quali si muovono sonde da addestramento. Dovremo abbatterne il più possibile evitando di schiantarci contro i pinnacoli.

6 — La posizione centrale nello schermo è quella che consente una migliore visibilità e lascia maggiori margini di manovra. Ancora una volta sono sconsigliabili manovre brusche.

7 — Non sempre tallonare le sonde è la soluzione migliore per distruggerle; potreste ottenere risultati migliori aspettandole al varco o con spostamenti ridotti della navicella che mantiene una certa inerzia.

8

http://www.oldgamesitalia.net/

9 Secondo capitolo: lo scopo è quello di evitare una massa spropositata di asteroidi rocciosi con occasionali meteoriti ghiacciati che possono essere eliminati con il laser.

10 Non lasciatevi prendere la mano dal tiro all'asteroide: la filosofia migliore è sempre quella che ha come unico comandamento "non prendere". Piuttosto sparate a zero con ritmi da autofire in stile "n do cojo, cojo".

11 Nella fase finale gli asteroidi ghiacciati si diradano, consentendovi di concludere in scioltezza. Comunque non abbassate mai la guardia.

Chapter Complete
Completion bonus: 500

Target Accuracy: 58 percent
Bonus: 200

12

Chapter 3
Planet Kolaador

13 Terzo capitolo: siamo quasi piloti ufficiali ma ci manca la parte più infame: il pianeta Kolaador. Tutto ciò che avete affrontato sinora sembrerà un giochetto per ragazzi.

14 Rocce appuntite, strettoie, sottopassaggi sono le insidie principali di questo livello. Davanti a noi avremo la navicella di un'istruttrice. Tallonandola avremo qualche nanosecondo di anticipo sul normale tempo di reazione.

15 Di nuovo fondamentale la taratura del joystick. Se per caso portasse la navicella da una parte saremmo praticamente morti.

16 Leggeri, state sempre centrali, niente movimenti bruschi, respirate solo alla fine del livello. Non cedete alla tentazione di affrontare le chicane con slalom ad astronave cabrata...

17 ... ecco, lo sapevo, ma per chi parlo io? Tranquilli, centrali, con i minimi spostamenti possibili.

18 E ce la facevano... la parte peggiore è senza dubbio l'ultima, con strettoie da claustrofobia. Finalmente siamo piloti! Andiam, andiam, andiamo a smazzular.

Chapter Complete
Completion bonus: 1000

Password: FALCON

19 Ok, questa è la prima password. Mi raccomando non utilizzatela senza esservi goduti la qualificazione.

20 Eccoci pronti ad assaltare il Destroyer.... ma per questo non volglio levarvi la sorpresa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Il realismo con cui sono animati oggetti e personaggi simulati è sorprendente.

Ancora una volta problemi di joystick nelle sezioni di abilità dove i nemici principali sono le pareti rocciose.

in movimento, è stata utilizzata per i dialoghi e per tutte quelle scene grandiose in cui si spostano astronavi anche in grande numero ma che coprono una porzione ridotta dello schermo. Per ciò che riguarda il video vero e proprio, dove ogni fotogramma differisce massicciamente da quello precedente e successivo, probabilmente ci si è serviti di immagini a un quarto di schermo elaborate con un algoritmo di image-enhancement per portarle a pieno schermo; intendiamoci, non si tratta di un semplice ingrandimento dei pixel (da quattro a uno, cioè da 160x100 a 320x200) ma di un complesso sistema a blocchi che lavora in sinergia con le tradizionali tecniche di dithering. Ancora più complesso il discorso per la parte di rendering.

Per la rappresentazione di ambientazioni e oggetti sono state utilizzate le ormai note tecniche di *Gouraud* e *Phong* che consentono un ottimo rapporto realismo-velocità di elaborazione. Dobbiamo considerare che il frame rate è di circa 15 fotogrammi al secondo, una velocità piuttosto elevata ma che in alcuni casi rischia di mostrare il fianco a una certa "scattosità"; ecco quindi comparire il *motion blur* ovvero una volontaria sfocatura degli oggetti in movimento in ogni singolo fotogramma. Se, ad esempio, un caccia si sposta verso sinistra, con un fermo immagine potremo notare un alone sul lato destro che simula un fotogramma intermedio.

Impercettibile quando le immagini sono in movimento ma decisamente molto efficace, questa tecnica viene impiegata raramente nei giochi a causa dell'elevato tempo macchina richiesto in fase di sviluppo; alla Lucas, comunque, non sembrano preoccuparsi di queste piccolezze.

Ciliegiona sulla torta sono gli effetti in tempo reale gestiti dal microprocessore. Sovrapponendo semplicemente alle im-

NB — nota bene

Rebel Assault **è tutto ciò che gli smanettoni avrebbero voluto chiedere a *X-Wing*. Un prodotto che non vuole sostituire il precedente ma solo affiancarlo, offrendo le stesse tematiche da un punto di vista più disimpegnato.**

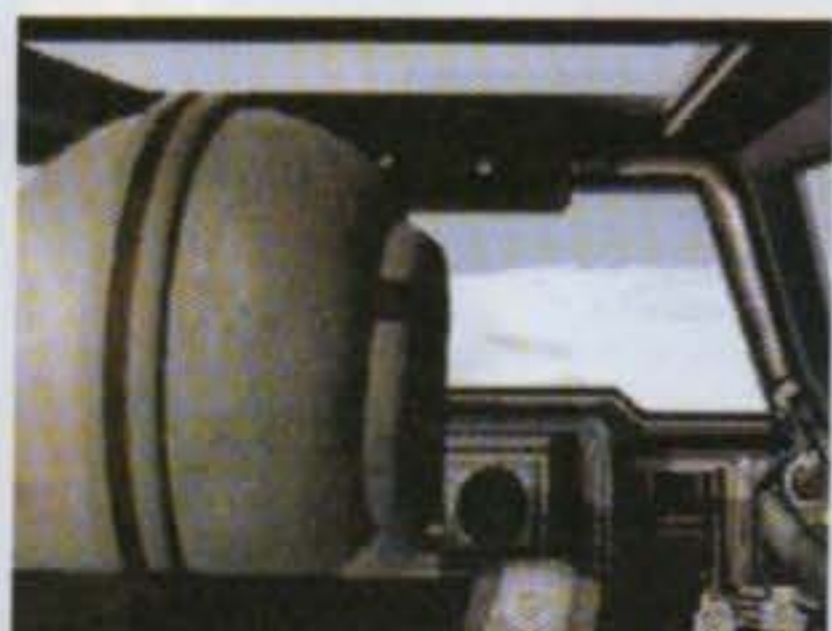
Minore libertà di azione, dal momento che in *RA* i percorsi sono tutti precotti, maggiore realismo e coinvolgimento, grazie a una veste grafica che non potrebbe essere calcolata in tempo reale nemmeno da una stazione Silicon Graphics. Scene digitalizzate come se piovessero e audio che assurge al rango di colonna sonora.

Lo scontro in famiglia, quindi, non vede né vincitori né vinti: sono due prodotti diversi che non vanno in concorrenza diretta ma si rivolgono a due categorie diverse di giocatori, anche se piuttosto vicine.

Comunque la difficoltà è calibrata meglio in *RA*, che pur costringendovi a diverse ripetizioni dei livelli nei "capitoli" più avanzati, non è snervante come *X-Wing*.

Vantaggio non da poco è il fatto che l'hard disk non viene depauperato di preziosi Mb dal momento che i caricamenti vengono effettuati solo ed esclusivamente dal supporto ottico.

Se proprio dobbiamo darvi un consiglio, comprateli tutti e due!

Un punto debole del gioco è la sezione di fuoco appiedato. Ricorda molto da vicino alcune scene del primo *Inca* (e non è un complimento).

Le viste dall'interno dell'abitacolo sono realizzate con una versione elaborata della classica tecnica a doppio playfield.

http://www.oldgamesitalia.net/

Le scene alla fine di ogni livello valgono la pena di farsi venire i calli alle mani. Su un CD da 300Kb la fluidità è di qualità cinematografica.

Con il joystick tarato approssimativamente, centrare i bersagli è veramente un'impresa sovraumana.

magini precalcolate un secondo *playfield* con l'abitacolo e il mirino, oppure con gli sprite software dei caccia, la sensazione di realismo sarebbe stata limitata.

Per questo motivo viene effettuata una leggera deformazione delle animazioni caricate dal CD a seconda dei comandi impartiti dal joystick; la pagina grafica, inoltre, è di dimensioni maggiori rispetto a quelle dello schermo per consentire scrolling e rotazioni di limitata entità ma comunque sufficienti a fornire la sensazione di movimento della testa del pilota nelle scene in soggettiva.

SENTI COME POMPA LO ZUMPAPPERO

Di colonne sonore belle nella nostra carriera di recensori ne abbiamo sentite parecchie, ma di giochi che possano contare sulle musiche di sottofondo di John Williams (ovvero le stesse dei film), interamente digitalizzate da un'esecuzione della London Symphony Orchestra, ne abbiamo incontrato solo uno: questo. Almeno 750 Kb di RAM devono essere dedicati a buffer per il sonoro in modo da non gravare ulteriormente sul transfer rate del CD, già messo a dura prova; i campionamenti non sono a una frequenza elevatissima e a livello qualitativo forse sarebbe stato possibile ottenere qualche cosa di più, almeno dalle schede a 16 bit, ma il risultato è ugualmente pregevolissimo.

Sorprende in particolar modo l'integrazione di brani preesistenti con il sistema *iMuse* sensibile al contesto del gioco, praticamente perfetta.

Anche gli effetti speciali sono presi direttamente dai film mentre la voce dello speaker non è proprio perfetta, ma ancora una volta si tratta di un piccolo difetto perdonabile.

Segnaliamo il fatto che è possibile selezionare la sottotitolatura dei dialoghi, purtroppo solo in inglese; non è l'optimum ma si tratta di un importante passo avanti che consente anche a chi capisce l'inglese scritto di destreggiarsi tra messaggi sesso molto utili.

La storia che lega i vari capitoli non è propriamente un poema, ma non possiamo cavillare su tutto.

FIONDATEVI AL NEGOZIO DI FIDUCIA

Rebel Assault non è solo il miglior gioco su CD che sia mai stato sviluppato per qualsiasi piattaforma, ma è anche uno dei giochi più belli che siano comparsi su PC. Stupendo da vedere e bello da giocare, sembra la risposta ai convinti detrattori della rivoluzione multimediale che già dipingevano tristi panorami di programmi noiosi ed enciclopedie in inglese. La strada da imboccare è quella della Lucas Arts che ancora una volta stabilisce gli standard; resta da vedere quante e quali altre software house potrebbero combattere ad armi pari con un colosso di queste proporzioni. Non dobbiamo dimenticare, infatti, che le risorse e il materiale su cui possono contare alla Lucas non è comune; in fondo tra i sei film che hanno incassato maggiormente nel mondo tre sono della saga di Guerre Stellari e due della serie Indiana Jones. Questo la dice lunga sul conto in banca di George Lucas, sulle finanze della sua software house e sull'appeal che ha sul pubblico un gioco legato a questi film, veri e propri oggetti di culto per milioni di spettatori. Ancora per qualche tempo temiamo che *Rebel Assault* potrà essere superato solo da *Rebel Assault* per 3DO.

La strada da imboccare è quella della Lucas Arts che ancora una volta stabilisce gli standard

Alessandro Cattelan

Genere: Simulatore arcade
Casa: Lucas Arts
Sviluppatore: Interno

- Grafica che lascia a bocca aperta
- Azione coinvolgente
- Difficoltà ben calibrata

- Qualche problema di taratura dei joystick
- Richiede macchine accessoriate full-optional

Versione PC

Il PC viene veramente spremuto, nonostante la CPU (almeno 386 a 33 MHz) sia relativamente poco stressata. A essere tartassati sono il lettore di CD-ROM e la scheda grafica che per vedere il gioco al meglio dovrebbero essere rispettivamente con transfer rate da 300 Kb/s (o addirittura da 450 Kb/s come l'ultimo nato della NEC) e local bus. Addirittura abbiamo verificato qualche leggero problema di aggiornamento sulla mitica ET4000 della Tseng Labs in versione ISA. Grafica e sonoro alla grande e piena compatibilità con le schede audio a 16 bit. Quasi una decina di Kb occupati su hard disk.

Versione 3DO

Un sogno proibito... La versione 3DO è stata annunciata come imminentissima e i risultati saranno ancora più eclatanti rispetto alla già eccezionale versione PC. La grafica a 24 bit e la potenza manipolatoria della grafica che ormai tutti conosciamo, dovrebbero fare miracoli.

K VOTO

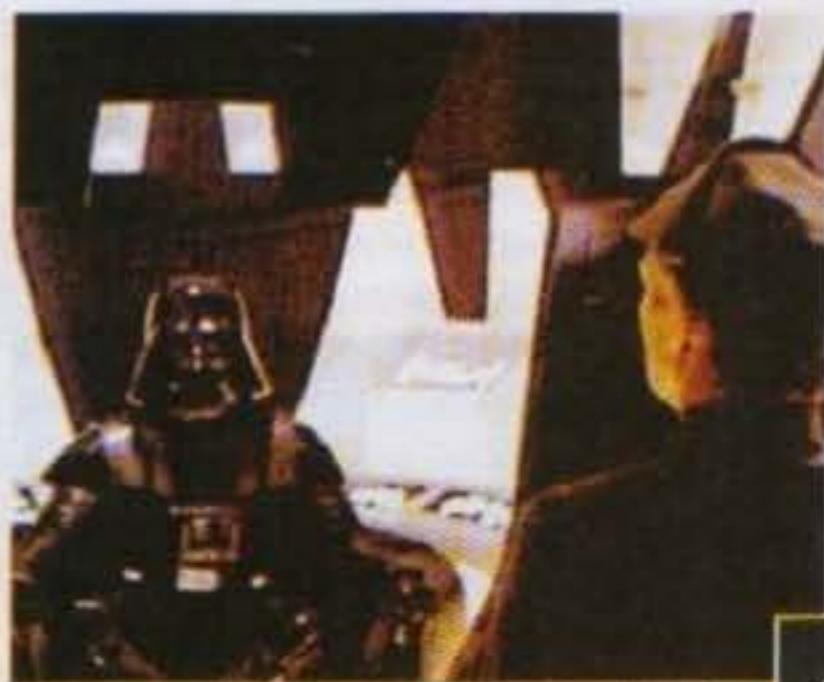
943 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Rebel Assault non è solamente un bel gioco, è una pietra miliare. Si tratta del primo software su CD che sfrutta al meglio le potenzialità del supporto, integrandole con effetti in tempo reale. 398 Mb di gioco non sono bruscolini e nemmeno noccioline e, credeteci, li hanno usati tutti. L'azione è avvincente, gli scenari sono vari, il sonoro è da urlo; come struttura forse non ci propongono niente di nuovo, ma le coreografie e l'integrazione tra grafica digitalizzata e "sintetica" sono quasi commoventi.
Mettendo da parte le lacrimucce, infilando in borsa il CD nella (vana) speranza che in redazione si dimentichino di avermelo dato, un consiglio: non giocatelo se non avete i requisiti hardware sufficienti. Sarebbe veramente uno spreco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

Alcuni personaggi del film sono presenti anche nel gioco. Peccato che manchi Harrison Ford.

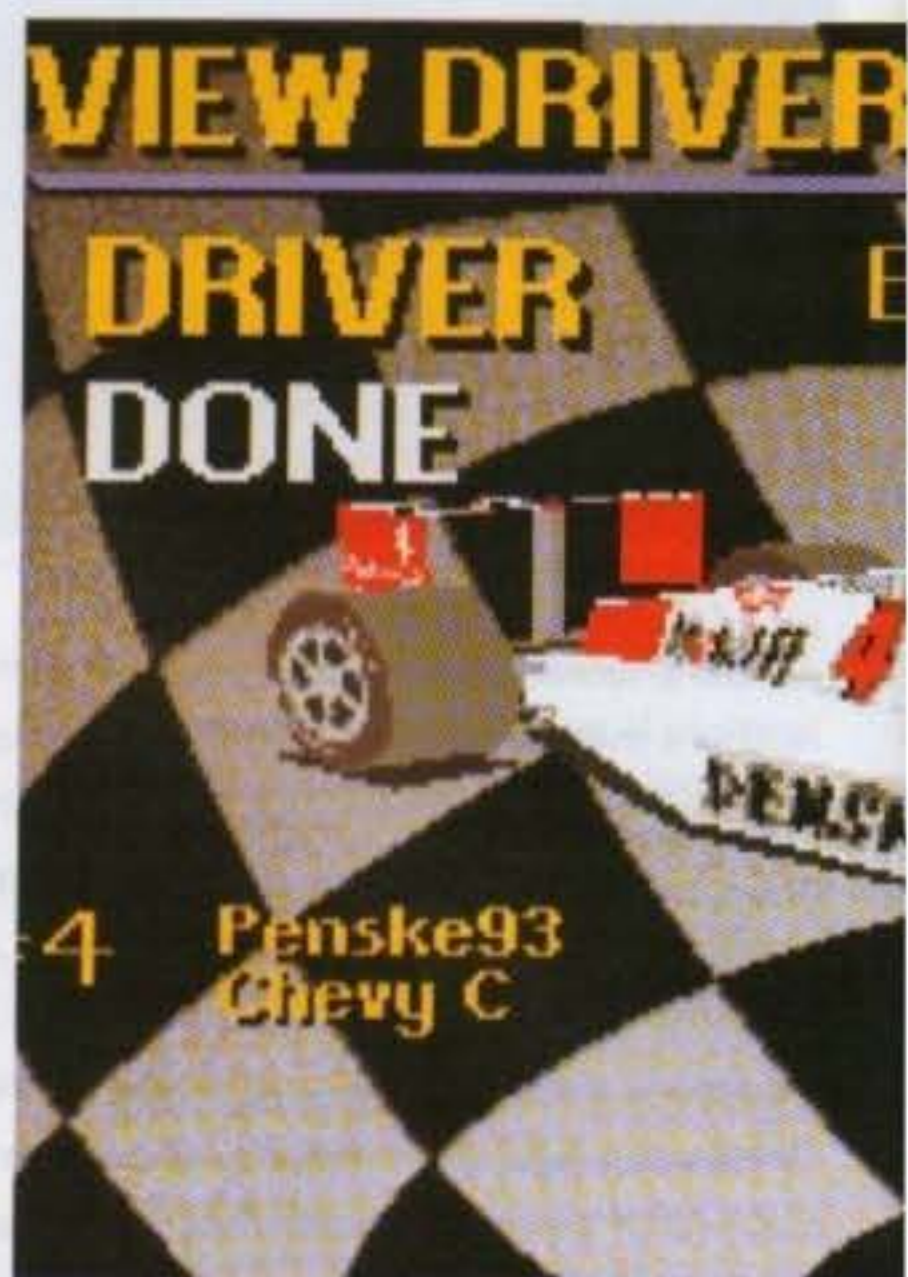
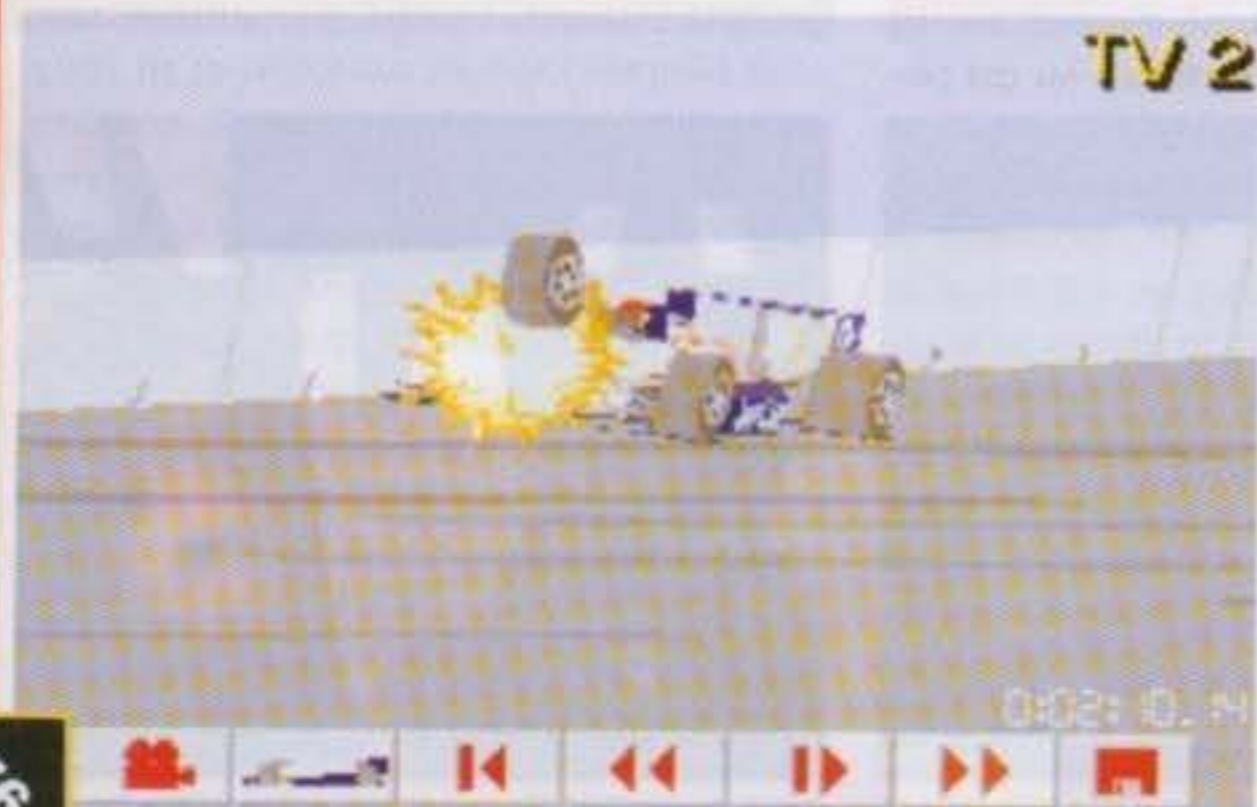
http://www.oldgamesitalia.net/

INDYCAR

Correva l'anno 1989 quando l'universo videoludico venne folgorato dall'accecante bagliore che accompagnò l'uscita della prima, vera, fantastica simulazione automobilistica per 16 bit: *Indy 500*. Ora è venuto il momento di verificare se il progresso ha toccato anche quel capolavoro.

Penso che molti di voi ricorderanno lo scalpore che allora suscitò quell'incredibile gioco, frutto degli sforzi di un team di programmatori, la Papyrus Design, guidata dal signor David Kaemmer, fino ad allora assolutamente sconosciuto. Fu un vero e proprio fulmine a ciel sereno, assolutamente inatteso, che, col suo sconcertante realismo, con il suo fantasmagorico replay e con la sua grafica velocissima, aprì nuovi orizzonti nel campo delle simulazioni di qualunque tipo.

Da quel giorno nessuno sentì più parlare né di Kaemmer né dei suoi compagni, tanto da far pensare che il loro fosse stato un exploit senza dubbio eccellente ma, ahimé, isolato. Un vero peccato, non c'é che dire, ma inevitabile se si pensa che la legge del "pubblica o muori" in ambito videoludico è almeno altrettanto spietata che in quello universitario. D'altro canto ci pensò Geoff Crammond, giusto due anni or sono, a non far rimpiangere troppo la scomparsa di scena della Papyrus Design con il suo straordinario *Formula 1 Grand Prix*, gioco dotato di una grafica a dir poco eccezionale e di una giocabilità magnifica, ma - e questo pochi l'hanno notato - inferiore al buon vecchio *Indy 500* sotto il profilo prettamente simulativo. D'altro canto la critica che più frequentemente veniva mossa a quest'ultimo era di essere troppo monotono, con le quattro curve del circuito dell'Indiana, per poter appassionare fino in fondo un comune giocatore. Niente di più vero, e ciò a maggior ragione dopo l'uscita del capolavoro di Crammond, che di pieghe ci offriva tutte quelle del mondiale di F1. Gloria, dunque, "alla seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese" come veniva definito fino a oggi *Formula 1 Grand Prix* nella pagina introduttiva delle prove su schermo. Ma i tempi cambiano, la ragione primaria (che era stata prima *Kick-Off 2* e poi *Sensible Soccer*) è già da qualche mese stata attribuita a *Goal* e anche per il K-Parametro delle simulazioni automobilistiche è giunta l'ora del passaggio di consegne.

A riprendersi lo scettro sono, guarda caso, proprio David Kaemmer e la Papyrus Design. Ci sono voluti quattro anni ai programmatori americani per realizzare questo *Indycar Racing*, ma non appena lo vedrete girare sono certo che converrete tutti con me che sono stati spesi bene, anzi benissimo, da chi aveva già creato *Indy 500*. L'accuratezza simulativa del predecessore, infatti, è rimasta inalterata, ma stavolta la noia - vi assicuro - sarà l'ultima sensazione che proverete. In *Indycar Racing*, infatti, sono disponibili otto circuiti della massima formula automobilistica americana, e presto saranno disponibili gli altri otto che completano la serie. Ma la cosa che la-

Un'avvincente fase del duello riprodotto in quella presentazione che ha paralizzato la redazione per una decina di minuti...

Boom!!! Ecco cosa si ottiene a non seguire i miei consigli!!!

Sugli ovali è di massima importanza prendere la scia dei concorrenti che ci precedono!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

R RACING

erson Fittipaldi
Sao Paulo, Brazil

IN CAR

90 - Lyn St. James

A destra, Lyn St. James, quella che più volte Renato Ronco ha definito, "la donna più veloce del mondo" (e non fraintendetemi...) ci porta a spasso su questo affollato catino. *In alto*, Signori, texture mapping a go-go. Ammirate questi giganteschi cartelloni pubblicitari, che ritroverete esattamente dove si trovano nella realtà. Ricordatevi, però, di frenare in fondo al rettilineo...

Il dettaglio grafico di Indycar Racing è semplicemente strepitoso: mentre rientrate ai box potete ammirare i motorhome.

TV 2

Un'accattivante inquadratura del circuito di Michigan; se gli ovali sono molto più pericolosi dei circuiti cittadini.

scia assolutamente senza parole è la cura con cui i tracciati, le macchine e tutti i particolari visivi in generale sono stati riprodotti. Tutto questo, manco a dirlo, condito con una velocità da paura che non fa rimpiangere né quella del predecessore né quella di *Formula 1 Grand Prix*.

Vi assicuro che se da un lato è un grande onore per un appassionato di corse come me recensire un prodotto come *Indycar Racing*, dall'altro è anche un grosso impegno, nel senso che sarà davvero difficile farvi capire in queste poche pagine ciò che sta dietro a un programma di questa caratura. Diciamolo subito, quindi: il nuovo gioco della Papyrus Design può essere a ragione definito il *Falcon 3* dei simulatori automobilistici per il suo spessore ma anche uno dei giochi più belli mai pubblicati, per le emozioni che riesce a regalare a chi vi si cimenta. In una parola sola, è superbo.

Il primo impatto con il frutto del duro lavoro di Kaemmer e compagni è semplicemente shockante

Veniamo al dunque: il primo impatto con il frutto del duro lavoro di Kaemmer e compagni è semplicemente shockante. L'introduzione, in cui si osserva una sequenza in cui due concorrenti, ripresi dalle telecamere televisive, duellano a suon di staccate al limite e controsterzate, è da applauso. La seconda crisi euforica non si fa attendere: è stato sufficiente fare un salto nel garage, dopo aver settato al meglio le infinite opzioni proposte, per rimanere sbigottiti di fronte alla rotazione della visuale intorno alla monoposto, alla ricerca del particolare meccanico da regolare. Il terzo e ultimo - per vostra fortuna, altrimenti K non lo vedevate più in giro per un paio di mesi... - momento di panico da "è troppo bello per essere vero" è poi giunto al momento del primo giro di pista, in cui si sfreccia alla grande tra muretti, edifici, macchine e particolari vari tutti dettagliatissimi grazie al sapiente e generosissimo uso del texture mapping. *Indycar Racing* si presenta così, e scusate se è poco...

Vediamo di districarci tra la selva di opzioni proposte. Innanzitutto si accede al menu principale, che propone la possibilità di scegliere tra una gara singola, l'intero campionato (che comprenderà tutte le gare che avete installato), un test di pre-stagione, vedere da vicino le macchine che fronteggerete in pista, configurare i componenti della vostra monoposto (telaio, motore, nome del pilota) o passare al menu delle opzioni vero e proprio. Da qui si selezionano il metodo di controllo del mezzo (tastiera o joystick, quest'ultimo altamente consigliato, ne vale proprio la pena), gli aiuti (frenata e cambio automatico), il livello di dettaglio grafico, l'aspetto sonoro (musichette ed effetti sonori vari) e il realismo simulativo. Quanto a quest'ultimo, per i primi tempi è meglio se lo lasciate perdere, fondamentalmente perché è inizialmente settato al livello più semplice (pochi piloti avversari, indistruttibilità della macchina, 5% della lunghezza reale della gara, partenza da fermo, niente bandiere gialle e niente pioggia né agenti atmosferici vari come vento, alta temperatura, ecc.) e passerà parecchio tempo prima che possiate anche solo sospettare che *Indycar Racing*, a questo livello di difficoltà, sia troppo facile per voi assi del volante.

Una volta (finalmente!) in pista, infatti, ci si rende subito conto che realismo automobilistico e *Formula 1 Grand Prix* d'ora in poi non saranno più due concetti così immediatamente collegati nella nostra mente di videogiocatori. Se non mi credete, il dritto a ruote completamente sterzate, che farete sicuramente alla prima curva, vi compenserà della vostra scarsa fiducia

http://www.oldgamesitalia.net/

INDYCAR RACING

Piloti si nasce, ingegneri si diventa! Data la difficoltà (dovuta all'incredibile realismo) di *Indycar Racing*, abbiamo deciso di darvi una mano descrivendo, passo dopo passo, la regolazione dell'assetto della macchina e percorrendo con voi un giro a Laguna Seca.

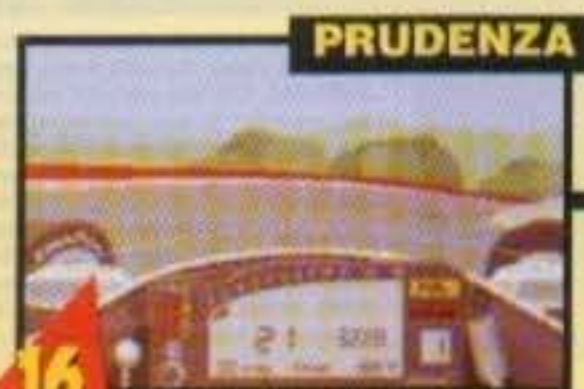
BENZINA

1 In qualifica si devono compiere solo pochi giri, per cui non ha senso girare col serbatoio pieno: imbarcate quindi al massimo una decina di galloni. Quanto alla gara, la quantità di carburante da caricare dev'essere messa in relazione alla lunghezza della competizione. **CONSIGLIO: 15 GALLONI.**

GOMME

2 Per la qualifica le coperture tenere vanno bene, per la gara la scelta va fatta in relazione alla sua durata. Sugli ovali la gomma anteriore destra (quella esterna) dev'essere più dura di tutte, a causa delle sollecitazione cui è sottoposta. Fate riferimento al manuale per la pressione. **CONSIGLIO: TUTTE SOFT.**

CURVA CIECA

15 Un ottimo esempio di curva "cieca": dietro all'apice di questa salita si nasconde una velocissima curva, quasi finta dato che si affronta in pieno. Fate comunque attenzione alla perdita di aderenza dovuta al brusco cambio di pendenza.

PRUDENZA

16 Curva mitica, la famosa "corkscrew", il "cavatappi" di Laguna Seca, teatro quest'anno di una caduta di Luca Cadalora. Mettete la prima, inseritevi ed accelerate con molta cautela badando a non mettere le ruote sull'erba per evitare un dirompente testacoda imposto dal sovrasterzo di potenza.

ACCELLERARE

17 Tranquilli, il peggio è passato: ora resta questa bella piega sinistrorsa da fare in piena accelerazione...

A TUTTO GAS

18 Quest'altra, piuttosto veloce (da terza o quarta marcia), che porta all'ingresso della corsia box.

RETTILINEO

19 Infine il lento tornante da prima o al più da seconda che immette sul rettifilo d'arrivo. Occhio al sovrasterzo e al muretto sulla vostra destra!!!

ARRIVO

20 OK, ce l'abbiamo fatta, e con la lavagnetta ci segnalano che abbiamo spiccato anche un ottimo tempo, ancor più brillante se considerate che all'uscita dell'ultima curva, in barba al saggio consiglio appena dato, abbiamo pensato bene di svellere la

http://www.oldgamesitalia.net/

STAGGER

3 È la differenza di diametro dei pneumatici. Serve fondamentalmente sugli ovali, dove montare coperture esterne di circonferenza maggiore permette un più efficace inserimento in curva.
CONSIGLIO: 0.000

ALETTONI

4 I tracciati lenti richiedono un grosso carico aerodinamico, usate una buona incidenza delle ali, specie quelle anteriori. Sugli ovali, l'andatura è sufficiente a fornire un grip più che soddisfacente, non esagerate con l'ala o perderete preziose miglia orarie di velocità.
CONSIGLIO: 15.00° (FRONT & REAR)

CAMBER

5 È l'inclinazione dell'asse del pneumatico rispetto alla perpendicolare al suolo. È la componente più difficile da settare. Il camber serve per assicurare la massima aderenza al terreno del pneumatico, fornendo quindi maggiore grip. Una corretta impostazione rende più uniforme il consumo dei pneumatici aumentandone la durata.
CONSIGLIO: NESSUNA MODIFICA RISPETTO AL DEFAULT.

SOSPENSIONI

6 Usate sempre una taratura più dura sugli ovali e più scarica sui tracciati stradali. Inoltre tenete presente che sospensioni anteriori morbide e posteriori dure danno un comportamento sovrasterzante. L'assetto ideale è quello neutro, anche se ciascuno è libero di crearsi un settaggio personalizzato. Infine, utilizzate anche le barre antirollio (all'interno dell'abitacolo) per perfezionare il comportamento della vettura direttamente sulla pista.
CONSIGLIO: FRONT 70%, REAR 80%.

STEERING LOCK

7 È l'angolo di sterzata delle ruote (anteriori, of course). Uno steering lock piccolo rende lo sterzo più sensibile alle correzioni (ottimo per gli ovali), ma può mettere in crisi nelle curve più strette dei circuiti cittadini. **CONSIGLIO: 17°.**

CAMBIO

8 Regola il rapporto di giri compiuti dall'albero motore e da quello di trasmissione. Il cambio va impostato in base al tracciato e all'incidenza degli alettoni, usando rapporti più alti sui tracciati cittadini, sacrificando la velocità massima in favore dell'accelerazione, e più bassi sugli ovali.
CONSIGLIO: 11.90, 10.50, 9.30, 8.30, 7.50, 6.90.

AI BOX

9 Qui potete modificare la quantità di carburante, gomme e alettoni. Dall'abitacolo sono regolabili tre elementi: le barre antirollio, il ripartitore di frenata e la potenza del turbo; le prime agiscono su tiranti applicati agli assi delle ruote e influenzano il comportamento della vettura in modo simile a quello delle sospensioni; il ripartitore di frenata distribuisce l'azione frenante tra le ruote posteriori e le anteriori: ricordate che una frenata più decisa sull'anteriore permette staccate efficaci, col rischio però di bloccare le ruote rovinando i pneumatici; la manetta del turbo regola la potenza del sovralimentatore: più è alta la regolazione, più cavalli avrete a disposizione. Il turbo "beve" tanto carburante e trasmette alle ruote una potenza che nelle curve lente, nelle chicane e nei tornanti deve essere gestita con grande maestria.

IN PISTA

10 Finalmente in pista!!!
La prima curva di Laguna Seca non è difficilissima, ma richiede una certa pazienza, essendo piuttosto lunga! Non aprite troppo presto il gas, quindi, e soprattutto non mettete le ruote sulla striscia d'erba sulla sinistra (che delimita l'uscita della corsia box) o un testacoda non ve lo toglierà nessuno!

2° PIEGA

11 La seconda piega è invece parecchio insidiosa: è il classico esempio di curva che tende a chiudere, ossia a diminuire il suo raggio da un certo punto in poi. Entrate quindi in terza ma con grande prudenza, pronti a scalare in seconda al minimo accenno di sottosterzo!

LA CURVA

12 La curva Dunlop prende il nome dal ponte pubblicitario che si intravede nella foto precedente) è simile alla piega appena affrontata e di essa mantiene la scivolosità e quindi la pericolosità. Occhio a non finire sull'erba in uscita.

VELOCI

13 Inizia la parte veloce di Laguna Seca, con tre curve molto tecniche che non danno spazio a errori di traiettoria. Ecco la prima, da quarta piena.

VELOCISSIMI

14 La seconda, da quinta o addirittura sesta: per sfruttare al meglio la parte gommata di pista anticipate leggermente l'inserimento in curva.

verso il prossimo. "Ok, Ok, la prossima volta ci starò più attento" avrete forse il tempo di pensare prima di eseguire, tentando di ripartire, un testacoda da sovrasterzo di potenza.

A quel punto le cose da fare saranno due: venirmi a cercare per farvi rimborsare i quattrini spesi in un gioco da me esaltato e che per voi è un mezzo bidone assolutamente ingiocabile (eventualità spero piuttosto remota) oppure, con un po' di pazienza, prendere il vostro bravo manuale e cominciare a leggerlo molto attentamente, innanzitutto perché vi spiegherà che ciò che avete appena sperimentato non era altro che un invito alla ricerca dell'assetto ideale della monoposto da parte dei programmatori; un invito molto esplicito, nel senso che se non cominciate da subito a familiarizzare con termini come sottosterzo, sovrasterzo e il loro collegamento con i particolari meccanici di una macchina da corsa, di strada, almeno in *Indycar Racing*, ne farete veramente poca Se sarete caparbi quanto basta per arrivare a regolare a dovere almeno gomme, sospensioni, alettoni e magari anche le barre antirollio, verrete ricompensati con emozioni di guida incredibili e forse, dopo giri su giri di esperienza sui diversi tracciati, anche con qualche vittoria. Il magnanimo recensore (invero molto modesto NdR), comunque, vi elargirà qualche consiglio per completare almeno un giro, senza fotocopiare a colori la vostra macchina sui muretti dei campi di gara... Prima di iniziare, premetto subito che chiunque abbia giocato parecchio a *Indy 500* dovrebbe già sapere quasi tutto su come si regola, in linea di massima (cioè senza contare elettronica e affinamenti particolari) una monoposto. Quanto a me, penso di essere una delle poche persone sulla faccia della terra ad aver completato più di una volta la 500 miglia di Indianapolis simulata nella sua completezza e ad essere sceso, in assetto da qualifica, sotto i 38 secondi (37.98, per la precisione); abbiate fede, quindi, e preparatevi a imbrattarvi a piene mani di grasso virtuale...

All'inizio la macchina che vi viene messa in mano ha sempre la tendenza a essere sottosterzante, ossia a perdere aderenza prima sull'anteriore che sul posteriore e quindi, in parole povere, ad andare diritta anche se sterzate a più non posso. Per ovviare a questa tendenza occorre aumentare l'incidenza dell'alettone anteriore, ammorbidire le sospensioni davanti e/o indurire quelle posteriori. Se avete avuto fortuna, la monoposto, dopo queste regolazioni, avrà un comportamento neutro, ossia risponderà perfettamente ai vostri comandi. Non avendo tale fortuna, si potranno ora presentare due casi: ancora sottosterzo (a cui sapete come ovviare) oppure sovrasterzo, ossia perdita di aderenza con le coperture posteriori che comporta, talvolta, la possibilità di compiere uno spettacolare testacoda.

Per risolvere il problema effettuate delle opportune regolazioni in senso opposto rispetto a quelle per eliminare il sottosterzo. Ricordate in ogni caso di fare l'assetto da qualifica con gomme tenere e poca benzina (al massimo 5-6 galloni) mentre quello da gara va ricercato riempiendo circa due terzi del serbatoio e montando coperture intermedie o morbide a seconda della durata della competizione. Per maggiori dettagli vi rimando comunque alle due pagine di avviamento al gioco...

A questo punto dovreste sapere il minimo indispensabile per regolare l'assetto di una monoposto per un circuito stradale. Il guaio è che il campionato Cart (la Formula Indy, per intenderci) comprende non solo questo tipo di tracciati, ma a essi affianca quelli ovali (tipo Indianapolis) e i mini-ovali, dove le velocità sul giro sono sensibilmente più elevate, per cui ogni regolazione va effettuata con almeno il doppio della precisione. Fatevi le ossa su ogni tipo di pista, dunque, perché solo un pilota completo può aspirare alla corona di campione!!! Se gli errori, nella vita come nelle corse, si pagano cari, in *Indycar Racing* possono risultare piuttosto spettacolari. E allora, visto che la spettacolarità è proprio una peculiarità della Formula Indy, alla Papyrus hanno pensato bene

MA PARLA COME MANGI!

Non so se abbiate mai sentito un dialogo tra un pilota e il suo ingegnere di pista, ma vi assicuro che difficilmente avreste potuto capirci qualcosa: vediamo allora insieme i più comuni termini del gergo corsaiolo...

- CATINO: circuito ovale, tipo Indianapolis.
- CONTROSTERZO: correzione della traiettoria che si effettua curvando in modo deciso in direzione opposta a quella della sbandata.
- COPERTURE: sinonimo più ricercato di pneumatici.
- GRIP: aderenza all'asfalto: migliore è il grip, più velocemente si possono percorrere le curve.
- INCIDENZA: è l'angolo che gli alettoni formano con il terreno.
- INSERIMENTO: la fase in cui si inizia a sterzare per affrontare una curva.
- NEUTRALIZZAZIONE DELLA GARA: è quanto avviene, in *Indycar Racing*, in presenza delle bandiere gialle (esposte nel giro di lancio o in caso di incidente): i concorrenti procedono lentamente, uno dietro l'altro col tassativo divieto di superare.
- PACE LAP: è il giro di lancio che precede la partenza (dovreste sapere che in Formula Indy la partenza non avviene a vetture ferme).
- PIEGA: termine di chiara origine motociclistica, significa curva.
- PRENDERE LA SCIA: seguire la macchina che precede da molto vicino, in modo da sfruttare il vuoto aerodinamico che essa crea, per aumentare considerevolmente la propria velocità.
- STACCATA: frenata: il nome deriva dall'atto di staccare il piede dall'acceleratore.

Una squadriglia di caccia in missione... ehm!... no, forse mi sto sbagliando, ma questa immagine ricorda moltissimo Stile Commander.

Il circuito cittadino di Toronto è uno dei più difficili del campionato. Niente di paragonabile a Laguna Seca, comunque...

Long Beach: magnifico sole, splendido mare, meravigliose ragazze e... dannatissimi muretti!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

A sinistra, un simpatico picnic sull'erba che ci consentirà di portare in pista un sacco di terra raccolta dai nostri radiatori. E poi ci si chiede perché si rompono i motori...
In alto, guardate bene, quello sullo sfondo è un enorme monumento ai margini del tracciato di Toronto.
In basso a sinistra, portland è un circuito difficile già per conto suo, se poi si scende in pista con le slick sotto la pioggia, beh, un testacoda è il minimo che possa capitarci! *In basso*, la pubblicità è l'anima del commercio, come testimonia questo ponte che attraversa il tri-ovale di Nazareth, patria natia di Michael Andretti.

di includere nel gioco un mega-replay, con visuali di diversi tipi (camera-car, in-car posteriore, dall'elicottero, televisiva, ecc.) per ammirare le proprie evoluzioni in pista ed esaminare da tutte le angolazioni dove e quando abbiamo sbagliato, e poter così migliorare non appena se ne presenti l'occasione!!! Questa sezione è stata realizzata in maniera assolutamente fantastica e può arrivare a riproporre, con tutte le opzioni classiche di un videoregistratore, fino a diversi minuti (!) di gara, per uno spettacolo davvero incredibile. In conclusione vorrei proporre una mia personalissima opinione: sono convinto che esistano giochi, assolutamente eccezionali, che bastano da soli a suscitare nel giocatore interessi che magari non si sarebbe mai sognato di avere prima. Io, per esempio, ho cominciato ad appassionarmi alle corse con *Grand Prix Circuit* della Accolade, nella sua vetusta versione per l'indimenticato Commodore 64, e sono sinceramente convinto che potrebbe accadere lo stesso anche a voi (e anche ben più facilmente, visto il livello qualitativo di *Indycar Racing*) con questo autentico miracolo videoludico che David Kaemmer è riuscito a realizzare. Provatelo anche se non ci capite niente di meccanica o di guida, non ne rimarrete delusi, anzi, il fascino della sua straordinaria grafica e del suo impeccabile realismo potrebbe farvi scoprire quella componente corsaiola che si nasconde nel vostro io più recondito. Se invece amate le competizioni automobilistiche come me, e al pari del sottoscritto avete apprezzato per quel che valeva veramente *Indy 500*, *Indycar Racing* diventerà, com'è già accaduto a me, il vostro gioco preferito. E adesso lasciatemi dare un'aggiustatina al camber negativo della sospensione posteriore sinistra...

Provatelo anche se non ci capite niente di meccanica o di guida, non ne rimarrete delusi

Simone "Speedy" Bechini

Genere Simul. Automobilistica
Casa Virgin
Sviluppatore Papyrus Design

- Grafica senza precedenti
- Realismo pazzesco
- Il replay è sconcertante
- Longevità garantita per anni interi

- Non può essere giocato a livelli arcade
- L'hardware richiesto è notevole
- Riuscirete a staccarvi dal monitor?

Versione PC

Indycar Racing **è un vero miracolo grafico, che però richiede, come naturale, un certo prezzo in termini di hardware per farsi apprezzare fino in fondo. La Papyrus Design sostiene che "basta" un 386 a 25 MHz per poter veder girare la sua creazione, ma consiglia anche almeno un 486 DX 33, possibilmente con scheda grafica VESA Local Bus e 8 Mb di RAM (con 4 o meno alcuni tracciati non possono essere provati con tutti gli avversari in pista), per sfruttare al meglio le routine del programma. Ad ogni modo i dettagli grafici sono settabili a discrezione dell'utente ed esiste anche un'opzione di dettaglio automatico che non fa mai scendere i frame per secondo al di sotto della soglia "a rischio" del 12. Il programma, la cui installazione richiede circa 9 mega, supporta tutte le maggiori schede sonore, dalla Roland alla AdLib, dalla Tandy alla Soundblaster PRO, e comprende diverse musichette e, naturalmente, il rombo dei motori!!!**
N.B.
Ultima annotazione: per motivi di copyright i nomi veri di alcuni piloti - tra cui Nigel - sono stati sostituiti con degli pseudonimi.

K VOTO

975 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

È veramente difficile trovare aggettivi che possano definire fino in fondo la bellezza di *Indycar Racing*. Il realismo è semplicemente sconvolgente e obbliga chiunque, anche con tutti gli aiuti selezionati, a mettere a punto la vettura. La grafica, inoltre, è così maledettamente dettagliata e veloce da riuscire a coinvolgere immediatamente chiunque. I particolari, come il fumo che si leva dai pneumatici di una macchina in testacoda o il terriccio che si solleva quando si sfiora l'erba accanto alla pista, non mancano e sono tutti accattivanti. Rispetto a *F1 Grand Prix* non c'è la possibilità multiplayer; vi è comunque la possibilità di giocare in link via seriale o modem. Per conto mio *Indycar Racing* è il miglior gioco mai pubblicato ma, pur essendo oggettivamente straordinario, potrebbe non esaltare allo stesso modo chi esige azione pura al 100% fin dal primo contatto. Per tutti gli altri un acquisto necessario e sufficiente per poter trascorrere delle fantastiche vacanze invernali.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni

nota bene NB

Indycar Racing **è il logico proseguimento del lavoro svolto dalla Papyrus nella creazione del mitico *Indianapolis 500*, "The Simulation", come veniva a buon ragione definito sulla sua copertina. Del predecessore il nuovo gioco di David Kaemmer mantiene inalterato il realismo, ma ad esso aggiunge un buon numero di circuiti, tutti riprodotti alla grande. Se ve l'eravate perso quattro anni fa, *Indy 500* è oggi disponibile in versione budget (con tanto di manuale, comunque) e all'interno del kit della SoundBlaster Pro Deluxe Edition della Creative. Ma è il neo-pensionato K-Parametro Formula 1 Grand Prix il rivale più agguerrito (in quanto a grafica e qualità globale) di *Indycar Racing*: non posso però pensare che non ne abbiate mai sentito parlare, per cui se non ne sapete niente vergognatevi e procuratevelo subito: resta pur sempre un grande gioco e soprattutto la base di partenza del prossimo e attesissimo (ancora di più da oggi in poi) "racing game" - come lui stesso l'ha definito - di Geoff Crammond. Lecito attendersi presto, dunque, un esaltante duello a ruote fumanti tra i due geni delle simulazioni automobilistiche.**

http://www.oldgamesitalia.net/

SUNSET

by DHS computers

AMIGA

AMIGA 1200 L. 679.000, AMIGA 600 L. 439.000, **AMIGA CD32 L. 689.000**, AMIGA 4000/30 HD 120 Mb 4 Mb RAM L. 2.790.000, AMIGA 4000/40 HD 120 Mb 6 Mb RAM L. 3.790.000. ESPANSIONE 512 Kb per A500 L. 59.000, ESPANSIONE 1 Mb per A500+ L. 89.000, **ESPANSIONE 1 Mb per A600 L.99.000**, ESPANSIONE 2 Mb interna per A500 L. 240.000, RAM ZIP 1 Mb L. 120.000, PCMCI CARD per A1200 & A600 4 Mb RAM L. 449.000, ESPANSIONE 4 Mb 32 bit interna per A1200 con possibilit‡ di montare coprocessore matematico L. 490.000. **SCHEDA ACCELLERATRICE 68040 28 Mhz per A4000/30 L. 990.000**, SCHEDA ACCELLERATRICE 68030 33 Mhz ESP. 128 Mb RAM E COP. MAT. L. 749.000, COPROCESSORE MATEMATICO 68882 25 Mhz L. 199.000, **DRIVE 1,64 Mb per tutti i modelli di amiga L. 189.000, HARD DISK 120 Mb per A600 & A1200 L. 599.000**, DISCHETTI 3,5" TDK colorati L. 1.100, MONITOR 1940 L.549.000, MONITOR 1942 L. 719.000, MONITOR 1084S L. 439.000.

SOLO A DICEMBRE SU TUTTO IL SOFTWARE SCONTO 10%

PC

PC 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache LOCAL BUS 4Mb RAM HD 120 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1Mb MONITOR COLORE L. 2.190.000, **PC 486 DX 33 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4Mb RAM HD 120 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 2.740.000**, PC 486 DXII 66 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4 Mb RAM HD 250 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 3.390.000, MOTHER BOARD 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache L. 349.000, **MOTHER BOARD 486 256 Kb cache 2 SLOT LOCAL BUS L. 299.000**, SIMM 1 Mb 70 ns L. 130.000, **VGA TSENG 16,7 milioni di colori LOCAL BUS L. 339.000**, VGA OAK 1 Mb L. 129.000, VIDEOBLASTER L. 549.000, SOUND BLASTER 16 ASP L. 449.000, MULTI I/O 2SER. 1PAR. GAME L. 49.000, MOUSE SERIALE L. 30.000, MONITOR A COLORI 1024x768 L. 600.000, HARD DISK 250 Mb 14ms WD L. 549.000, **HARD DISK 340 Mb 14ms WD L. 699.000**, STREAMER COLORADO DA 250Mb L. 499.000, **CD ROM SONY multisessione compatibile PHOTO CD L. 549.000.**

SOLO A DICEMBRE SU TUTTO IL SOFTWARE SCONTO 15%

MAC

MACINTOSH LCIII 4Mb HD 80Mb con MONITOR COLORI 14" L. 1.990.000, CENTRIS 610 8Mb HD 230Mb con CD ROM L. 4.690.000, **QUADRA 610 4Mb HD 160Mb L. 3.790.000**, POWERBOOK 145 4Mb HD 40Mb L. 2.490.000,POWERBOOK 165C 4Mb HD 80Mb a colori L. 4.990.000, SELECT 310 laser con postscript L. 1.990.000, SCANNER DYNABIT 1200 DPI 16,7 milioni di colori L. 3.390.000, **INTERFACCIA MIDI L. 139.000**

CONSOLES

GAMEGEAR L. 199.000, MEGADRIVE con 1 gioco L. 269.000, **SUPERNES L. 279.000**, NEOGEO L.579.000, SUPER MAGIC DRIVE PLUS drive backup per MEGADRIVE 24Mbit L. 790.000, PROFIGHTER drive backup per SUPERNES 24Mbit L. 790.000, CARTUCCIA DSP 1 E 2 L. 199.000.

SOLO A DICEMBRE ANCHE SU TUTTE LE MIGLIORI NOVITA' DAGLI USA E DAL GIAPPONE SCONTO DEL 20%

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

TELEFONO
085 - 692569 segreteria ordini 24h 3 linee

FAX
085 - 692527
fax 24 h

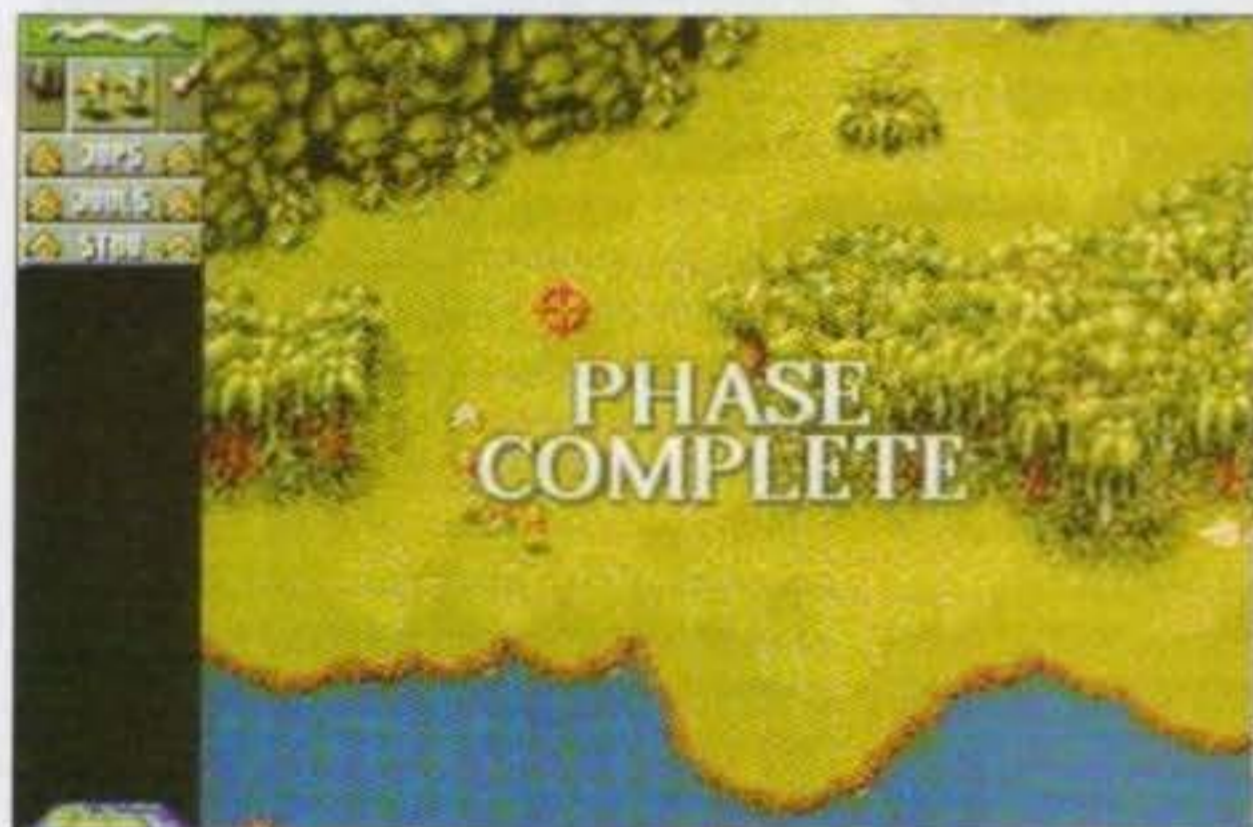
BBS di supporto
085 - 694814 bbs 24 h hst 16.8 k

http://www.oldgamesitalia.net/

CANNON FODDER

DEMO BBK ON-LINE

"War has never been so much fun..." ovvero "la guerra non è mai stata così divertente", recita il motivetto di apertura dell'ultima fatica di Jon Hare e dei Sensible Software e, dopo aver testato approfonditamente *Cannon Fodder* non c'è che da concordare con questa affermazione...

PHASE COMPLETE

Una delle scritte più piacevoli da vedere sul nostromonitor: ce l'abbiamo fatta!

Un uomo è in missione solitaria. Questo per esplorare i dintorni col minimo rischio.

L'allegra compagnia di programmatori inglesi si riaffaccia sul mercato, come nel suo stile, alla grande, anzi alla grandissima, dopo aver spopolato un anno e mezzo fa con *Sensible Soccer*, un capolavoro che solo pochi mesi fa ha abdicato il trono della migliore simulazione calcistica a favore di *Goal*. Dopo tale passaggio di consegne, ci si attendeva subito una risposta decisissima da Jon Hare e soci con l'annunciato *Sensible World of Soccer*, la cui pubblicazione è stata preceduta da gioco questo da pregustare in attesa del più micidiale rivale dell'ultima creazione videoludica di Dino Dini.

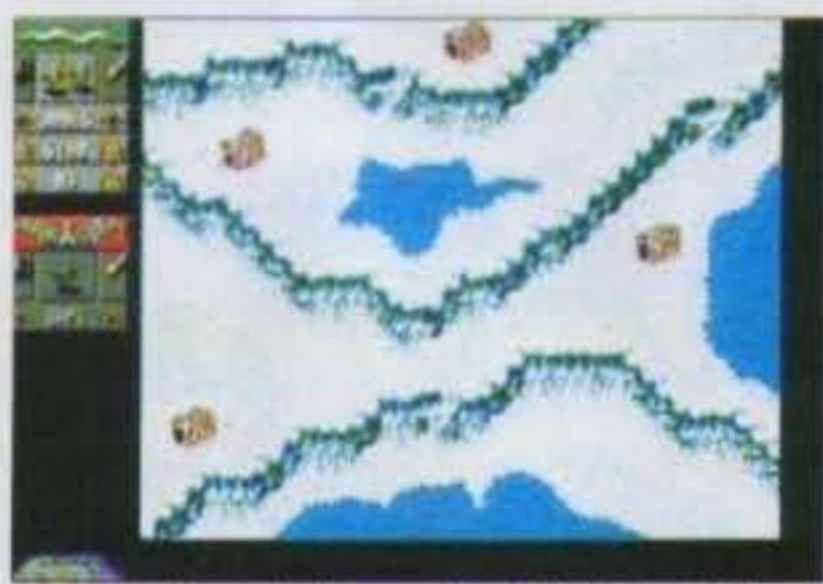
I numeri per essere un gran gioco, *Cannon Fodder* li ha tutti, e non tarda certo a esibirli: fin dal caricamento iniziale, infatti, ci si rende conto dell'attenzione con cui è stato realizzato, e ad accorgersene sono innanzitutto le vostre orecchie, che rimarranno inesorabilmente incantate, ve lo garantisco, dalla canzone che accompagna la presentazione. Sì, non avete capito male, di canzone vera e propria si tratta, completa di voce digitalizzata che segue il testo, anch'esso testo di nome e di fatto, visto che comprende non solo il già citato - e comunque discutibile... - ritornello ma anche parti in puro stile dance. Tanto per darvi un'idea sulla sua qualità, posso dirvi che a qualcuno in redazione è sembrato di ascoltare "All that she wants", hit estivo degli Ace of Base.

> ***Cannon Fodder è un gioco davvero bello e avvincente, vanta un'ottima grafica, ma soprattutto un'azione di gioco veloce e frenetica***

Allietato l'udito, anche gli occhi si compiacciono ben presto del lavoro dei Sensible, osservando le immagini digitalizzate che li ritraggono in gruppo, prima, e uno a uno in seguito, in perfetta tenuta militare. Ma - vi sento già protestare - un gioco, in quanto tale, può essere al più arricchito e adornato da dettagli di questo tipo, magari eccelsi, ma il succo è quello che conta. E allora passiamo subito alla parte saliente di *Cannon Fodder*. Purtroppo, com'è facile verificare anche in questo periodo, i focolai di discordia e guerra vera e propria nascono come funghi in ogni luogo della terra, e non sempre è possibile sedare le rivolte e placare gli animi col solo ausilio delle mediazioni e delle trattative. A volte l'uso della violenza in risposta alla violenza è inevitabile, anche se drammatico e terribile. Ma, si sa, il genere umano lascia alle spalle del suo cammino lungo la storia una scia di sangue, che dura da Caino e Abele, per cui non è difficile supporre che questa triste consuetudine continuerà ancora per diversi secoli. In certi casi, tuttavia, pochi uomini ben addestrati possono farsi valere quanto mezzo esercito, col vantaggio, però, di poter limitare, almeno da una parte, il numero delle vittime.

Cannon Fodder vi mette, infatti, alla guida di pochi ma valorosi soldati, ben addestrati ed equipaggiati, che devono completare ben 24 missioni diverse; ognuna di esse è ambien-

http://www.oldgamesitalia.net/

Due mezzi ponti. L'importanza strategica di queste locazioni ci impone il massimo della vigilanza, anche perché da queste parti i nemici pullulano...

La mappa di uno degli scenari artici. Lo scopo della nostra compagine è di distruggere le 4 casupole. Facile?

tata in un particolare scenario e si differenzia dalle altre per la difficoltà che presenta, proporzionale al numero di nemici e alla qualità del loro equipaggiamento. Ciascuna missione è poi suddivisa in sottofasi, il cui numero può variare da una sola (all'inizio) fino a ben sei, per un totale complessivo di 72 fasi. Tenendo presente che già la quinta missione vi darà parecchio filo da torcere, non potrete certo lamentarvi di aver finito l'ultima realizzazione di Jon Hare & C. troppo in fretta!!! Subito dopo aver apprezzato la presentazione, si giunge alla schermata principale, che raffigura il sentiero tra le colline che porta alla base di addestramento dei militari. Ogni volta che vi si accede (in tre casi: inizio di una partita, fine di una missione o game over) si vedono arrivare dall'orizzonte, in perfetta fila indiana, 15 allegri soldatini, pronti a essere ammessi, dal sergente che vigila all'ingresso della base, direttamente sul campo di battaglia. Questo sparuto gruppo di militari (che si possono aggiungere, però, a quelli non caduti o non utilizzati in una precedente missione) rappresenta tutto il nostro contingente, perciò, una volta che saranno tutti defunti, giungerà inesorabile il game over.

Scongiurando opportunamente tale eventualità, si osserva che alcuni soldati (il cui numero varia da missione a missione) vengono "arruolati" per essere utilizzati, mentre gli altri attendono pazientemente il loro turno. A questo punto si può decidere se procedere alla battaglia, salvare o caricare una precedente partita, formattare un disco per contenere i dati di gioco, apprezzare la statistica che riporta - in termini calcistici, chissà poi perché... - il numero di morti tra i nemici e tra i nostri o ancora rendere omaggio ai valorosi che tra questi ultimi si sono particolarmente distinti nella facilità d'uso del grilletto.

Una cosa sola prima di iniziare la fase "calda" del gioco: date un lungo sguardo malinconico e commosso alle verdi colline mostrate in questa sezione, con tutti quei meravigliosi papaveri rossi: col susseguirsi delle morti l'erbetta e i fiori lasceranno ben presto posto a croci e monumenti. Rimando alla fine della recensione la spiegazione di un particolare che pare, di primo acchito, così di cattivo gusto.

Una breve schermatina di caricamento, che vi informa sul numero di uomini impiegati nella missione, su quante fasi la compongono e sull'obiettivo della fase che vi accingete ad affrontare, è l'unico intermezzo che vi separa dall'azione pura. Non dimenticate, però, gli ordini impartiti dai superiori, perché non verranno ripetuti; vabbé che generalmente il vostro compito consiste nell'uccidere tutti i nemici e/o distruggere tutti gli edifici, ma esistono le eccezioni che vi impongono anche di salvaguardare eventuali civili o compiere azioni un po' particolari. Ancora qualche istante di attesa e poi... Finalmente sul campo di battaglia. Eccoli lì, i nostri valorosi, pronti a scagliarsi contro i nemici appena se ne presenta l'occasione. La visuale è dall'alto ma molto simile a quella di *Sensible Soccer*, con i personaggi riprodotti con una leggera prospettiva che consente di apprezzarne alcuni particolari. Lo schermo raffigura però solo una minima parte del territorio della missione, per cui occorre muoversi sfruttando lo scrolling multidirezionale, molto fluido, in modo da permettere la visione delle zone limitrofe semplicemente spostando il puntatore ai margini del monitor. *Cannon Fodder* si gioca infatti col mouse, strumento particolarmente appropriato per controllare a dovere le azioni dei nostri alter ego militari. Il tasto sinistro permette, cliccando in una locazione, di spedirvi la truppa, mentre quello destro - vi sento già mentre vi sfregate le mani - serve per puntare e fare fuoco sui nemici, utilizzando l'arma standard (non meglio specificata, immaginatevi che sia un Uzi, un lanciafiamme, una pistola Gauss, insomma, quel diavolo che volete, tanto ciò che importa è che spari...). In aggiunta alla "dotazione di serie" sono reperibili qua e là per il territorio - a partire però da missioni avanzate - simpatici aggeggi come bombe a mano e bazooka, indispensabili per radere al suolo le installazioni e i nemici più antipatici, e utilizzabili con la pressione contemporanea dei tasti del mouse. Essendo, però, la zona di gioco piuttosto vasta, si potrebbero ben presto verificare serissimi problemi di orientamento, perciò i programmatori inglesi hanno deciso di mettervi a disposizione una bella mappa, visionabile in tutta tranquillità (mette automaticamente il gioco in pausa) semplicemente premendo la barra spaziatrice. OK, questo è in linea di massima

Nota bene — NB

Anche se *Syndicate* è un gioco che lega un maggior numero di aspetti diversi rispetto a *Cannon Fodder*, come la ricerca e la gestione economica delle conquiste, risultando quindi (almeno per i miei gusti) di poco migliore dell'ultimo lavoro dei Sensible Software, è senza dubbio la produzione di recente uscita che più si riaffacciava alla nostra mente durante il test redazionale. Al di là della maggiore complessità (non difficoltà) del capolavoro targato Bullfrog, i due giochi presentano notevoli somiglianze, a partire dal metodo di controllo, forse più rapido e immediato in *Cannon Fodder*, per arrivare alla gestione del gruppo di quattro uomini. Se ancora non avevate trovato lo stimolo giusto per giocare a *Syndicate*, adesso non avete proprio più scuse per cui correte ad accaparrarvelo, merita!

Dall'artico al tropico il passo è breve, e così eccoci a combattere tra le palme il mare e la giungla

Grazie all'impiego di sofisticati mezzi (bombe a mano) i nostri eroi hanno ragione di una roccaforte nemica...

tutto ciò che c'è da sapere per giocare in pace (ehm!) almeno per le prime missioni. Tuttavia i più fanatici giocatori di *Syndicate* avranno sicuramente colto poche righe sopra un inequivocabile (e, come dire, intenso...) riferimento al capolavoro della Bullfrog, che si spiega col fatto che - oltre a presentare altre somiglianze di carattere generale - anche in *Cannon Fodder* è possibile gestire gli agenti singolarmente, al fine di svolgere un lavoro d'equipe finalizzato al conseguimento dell'obiettivo; tuttavia qui si può anche dividere la truppa in due, con una maggiore distribuzione delle forze, e in più i militari non controllati in un determinato momento dal giocatore si appostano automaticamente in una piccola trincea, difendendo a spada tratta la loro posizione fino, se necessario, alla morte.

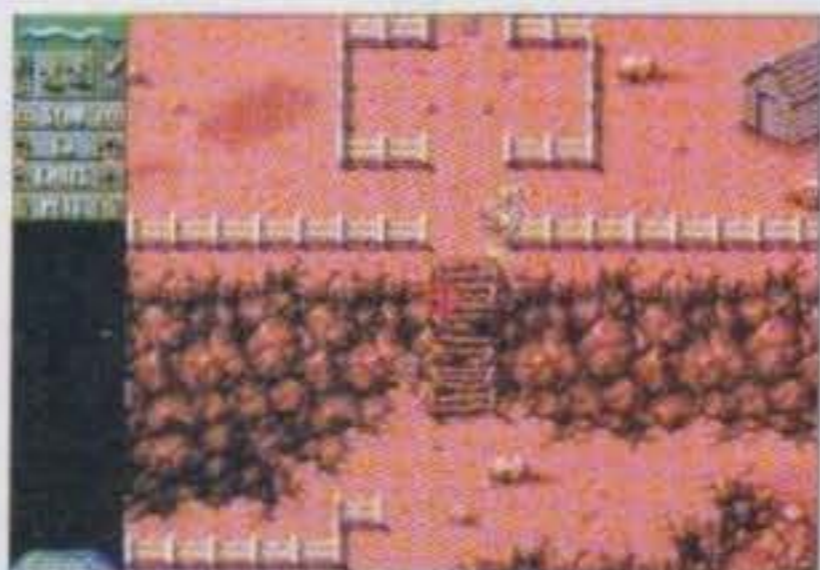
Bene, ora sapete proprio tutto ciò che deve saper un buon soldato, almeno in *Cannon Fodder*. Certo, però, non pensate di avere vita facile perché l'ultima fatica dei Sensible Software richiede, almeno dalla quinta missione in poi, una padronanza pressoché perfetta del pur semplice metodo di controllo, che deve permettervi di districarvi rapidissimamente in situazioni poco piacevoli come quella in cui vi starà per piovere un colpo di bazooka sulla testa.

Queste armi, che sono in possesso anche del nemico, sono assolutamente micidiali, poiché vengono utilizzate dalla lunga distanza, perciò non è raro assistere a una strage dei propri uomini, senza neanche avere il tempo di capire il motivo di tale disfatta.

Meno insidioso è invece l'equipaggiamento standard del nemico, ossia uno sparo analogo al vostro anche se di gittata più corta che permette di sopraffare i rivali senza troppi guai. Non dimenticate, in ogni caso, che basta un semplice colpo avversario per uccidere uno dei nostri, per cui vigilate con grande attenzione, evitando di farvi sfuggire militari della fazione opposta, nascosti tra la vegetazione o nelle acque dei fiumi (che potete guadare anche voi, rinunciando però a sparare durante la traversata!).

Se tutta la truppa muore durante una fase e avete altri uomini a disposizione, ricomincerete dove gli sfortunati predecessori hanno fallito, ma in caso contrario la partita sarà finita! Se invece avete successo, alla fine di ogni missione apparirà una lista dei nostri soldati caduti, seguita da quella degli eroici vincitori che saranno premiati con una promozione al grado militare successivo, equivalente a uno sparo più potente e a un briciolo di intelligenza in più. Infine, ritornando alla schermata principale, assisterete, con un sospiro di sollievo, all'arrivo di altri 15 valorosi, pronti a morire in battaglia per voi...

Cannon Fodder è un gioco davvero bello e avvincente, vanta un'ottima grafica, con uno scrolling multidirezionale fluido e veloce, un sonoro eccellente ma soprattutto un'azione di gioco veloce e frenetica, che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo. È indubbiamente molto giocabile, anche se richiede grande padronanza del metodo di controllo, ma è anche parecchio difficile: i nemici, infatti, sono ostici ed equipaggiati come voi, per cui la sfida è apertissima dall'inizio alla fine. L'introduzione di qualche novità, come l'utilizzo di mezzi di trasporto armati e non (disponibile nelle missioni più avanzate) o l'apporto di modifiche alla solita missione uccidi-e-distruggi giova non poco in termini di longevità, peraltro assicurata in senso assoluto da ben 72 fasi, divise in 24 missioni diverse e veramente impegnative. L'unico appunto che mi sento di fare, in conclusione, a Jon Hare e compagni è che non capisco come possano sostenere di aver realizzato un gioco contro la guerra - sottolineando quando vengono uccise delle persone - quando *Cannon Fodder* è ricco di particolari realizzati benissimo, ma gratuitamente violenti, con spargimenti da sangue da affogare lo schermo e massacri di massa (anche di civili) a go-go. Forse si può odiare la guerra amando la violenza? Mistero dei sensibili...

Simone Bechini

Genere Azione
Casa Virgin
Sviluppatore Sensible Software

- Il canzoncione introduttivo in puro stile dance
- Grafica varia e ben realizzata
- Metodo di controllo valido ed immediato
- 24 missioni sono tante

- Alcune fasi sono forse troppo difficili, soprattutto quelle delle missioni non avanzate
- I particolari truculenti

Versione Amiga

***Cannon Fodder* occupa tre dischetti non installabili su HD ma che dovrebbero comunque girare su tutti gli Amiga con almeno 1 Mb di RAM senza alcun guaio. La macchina di casa Commodore è stata sfruttata al meglio da Jon Hare e dai suoi colleghi della Sensible Software, che hanno realizzato un motivetto introduttivo da K-Sonoro. Benché i territori delle missioni siano spesso piuttosto vasti, i caricamenti dal disco sono abbastanza corti, anche se fanno attendere con trepidazione il successivo uso indiscriminato del grilletto. Una realizzazione globale di prima qualità, in definitiva.**

Versione PC

Anche se non c'è di fatto ancora nulla di concreto (demo, beta version, ecc.), ci è stato assicurato che *Cannon Fodder* dovrebbe uscire molto presto anche nella sua versione PC, che dovrebbe addirittura dare filo da torcere, in quanto a bellezza grafica, sonora e in termini di giocabilità, a quella appena provata per Amiga.

K VOTO

919 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Cannon Fodder è un ottimo gioco, talmente ricco di azione pura da non lasciare un attimo di respiro ma non completamente privo di un minimo di strategia, richiesta nella pianificazione delle missioni più irte di difficoltà (loggi di nemici agguerritissimi e passaggi da incubo). La cura che è stata riposta nella sua realizzazione è riscontrabile in una canzone (!) digitalizzata che accompagna la presentazione e nei numerosi particolari grafici. Gli scenari disponibili sono tanti e diversi tra loro, per cui la noia visiva è scongiurata; non si può dire lo stesso della frustrazione generata da ripetuti fallimenti in una particolare fase, magari arrivando addirittura a esaurire le scorte di soldati a nostra disposizione. Ma sarebbe stupido pensare di finire tutte le fasi al primo colpo. Solo dopo un duro allenamento, infatti, si riesce a perfezionare l'uso combinato delle armi, capacità che vi renderà in seguito la vita sempre più facile.
Un gran gioco, insomma.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

E questo cos'è? Un labirinto, una fattoria, un disegno di Escher...

Un nostro uomo si avventura solingo vicino a una postazione nemica...

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer Shop

CONCESSIONARIO JEPSSEN ITALIA

JEPSSEN ITALIA

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

ORARIO di APERTURA: lunedì 15.00-19.30 - da martedì a sabato 9.00-12.30 / 15.00-19.30

COME TROVARCI: siamo a 250 m dalla Stazione Centrale FS (MM2) e a 400 m da P.zza Lima (MM1)

M-PC TOTAL CONTROL

Funziona senza cavi di collegamento tra il computer e i dispositivi da controllare e non richiede modifiche all'impianto elettrico. Basta inserire la scheda nel computer ed impartire le funzioni opportune tramite tastiera, mouse o telecomando per pilotare oltre 4000 dispositivi.

£. 465.000

MPC-INFRA COMM. £. 210.000

PC VESA Local Bus - Serie 500

256 K cache memory - 3 slot Vesa Local Bus - chip oscillatore multifrequenza - smt - 4Mb ram espandibile 32 Mb - 2 porte seriali RS232 - 1 parallela - Controller Vesa LB 2FDD/2 HDD IDE - SVGA 1MB espandibile 2MB Vesa LB 1280x1024 16.8M colori Windows accelerator - 1FDD 1.44mb Sony - alimentatore 250 Watt - software in dotazione MS-DOS 6.0, Windows 3.1 e Utility di sistema a:

PC VESA L.B.

500 Desk	1.300.000
500 Mini-Tower	1.350.000
500 Big-Tower	1.410.000

PROCESSORI

Intel 486DX/33 MHz	555.000
Intel 486DX/50 MHz	832.000
Intel 486DX2/50 MHz	689.000
Intel 486DX2/66 MHz	967.000
Coprocessori	Telefonare

HARD DISK

85 MB	245.000
120 MB	350.000
170 MB	379.000
250 MB	429.000
350 MB	580.000

I computer Jepssen Vesa Local Bus serie 500 sono configurabili con qualsiasi CPU 386DX, 486DLC, 486SX, 486DX, 486DX2, Pentium.

NEW

CD ROM SONY £. 395.000

Software Photo CD £. 53.000

OLTRE 150 TITOLI SU CD ROM CON ARRIVI SETTIMANALI A PARTIRE DA L. 39.900

SCHEDE AUDIO

- M&M card compatibile Sound Blaster Pro 2	168.000
- Sound Blaster ASP 16	379.000
- Pro Audio Studio 16	379.000

NOTEBOOK AST £. 2.059.000

386SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 60Mb HD - 1 RS232 - 1 parallela

Con 120Mb HD L. 2.269.000

NOTEBOOK TOSHIBA T1850 £. 2.229.000

386SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 85 Mb HD

Con 120Mb HDD L. 2.459.000

OCCASIONE!!!

IBM PS/2 + MOUSE E MONITOR A COLORI + HD 40MB + 2MB RAM

L. 545.000

TELEFONARE PER SIMM

SCANNER A COLORI EPSON GT 6500

£. 1.759.000

FAX-MODEM £. 420.000

Fax/modem 14400 bps esterno con software di gestione dati.

Software fax per Windows £. 45.000

MONITOR

- 14" 1084x768 0.258dp	463.000
- 14" Jepssen 0.28dp 1024x768 SVGA	520.000
- 14" VC-14s Jepssen 0.28dp 1024x768 con audio stereo	599.000
- 15" VC-15 Jepssen 0.28dp 1280x1024 LR non inter.	890.000
- 17" SAMPO 1024x768 0.28dp	1.260.000
- 17" SAMPO 1280x1024 0.28dp non inter. Low Radiation	1.500.000

Tutti i prezzi sopra riportati sono al netto di IVA al 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali.
Garanzia 12 mesi su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza. Spedizioni in tutta Italia entro 48 ore.

SAM&MAX
HIT THE ROAD

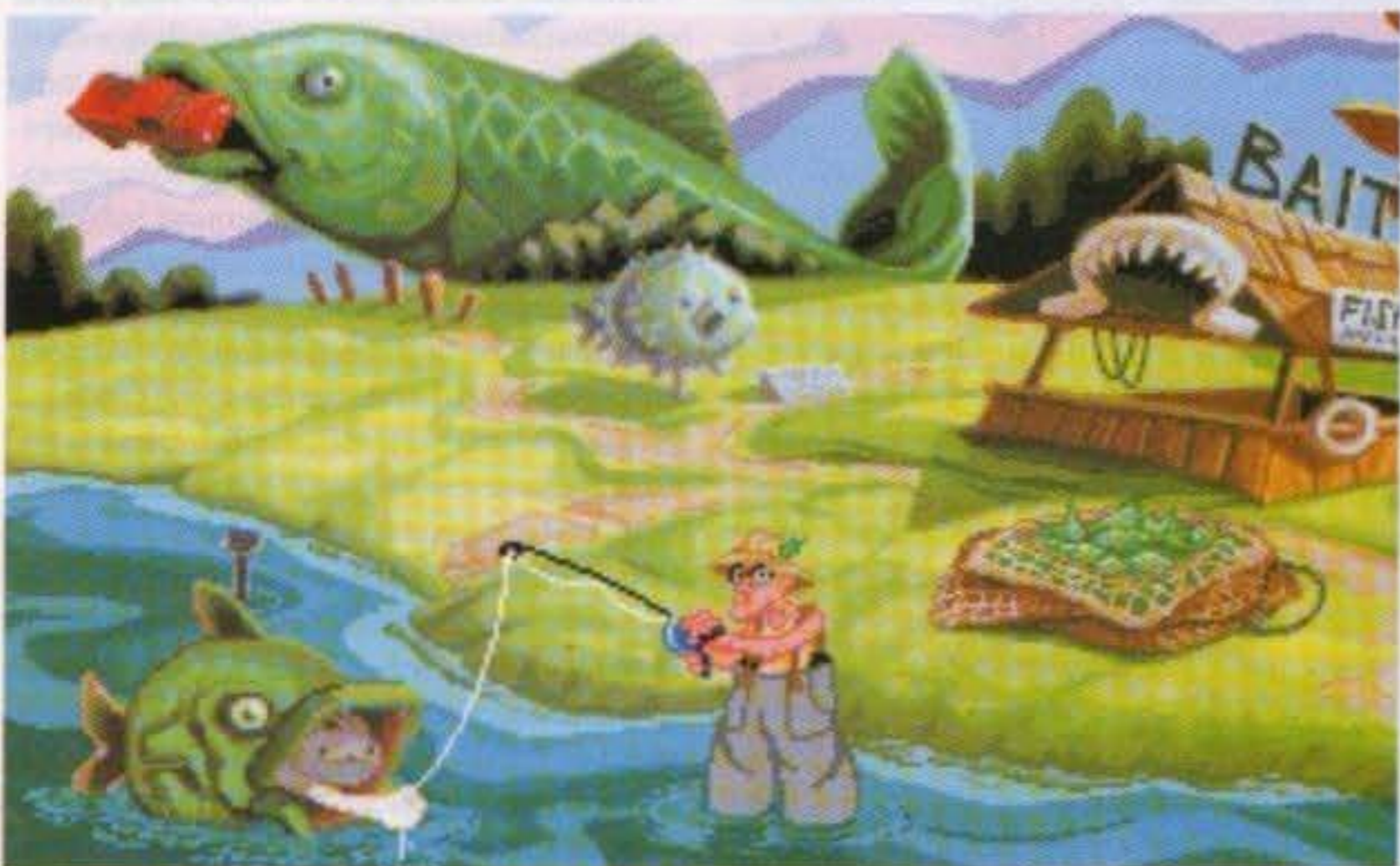
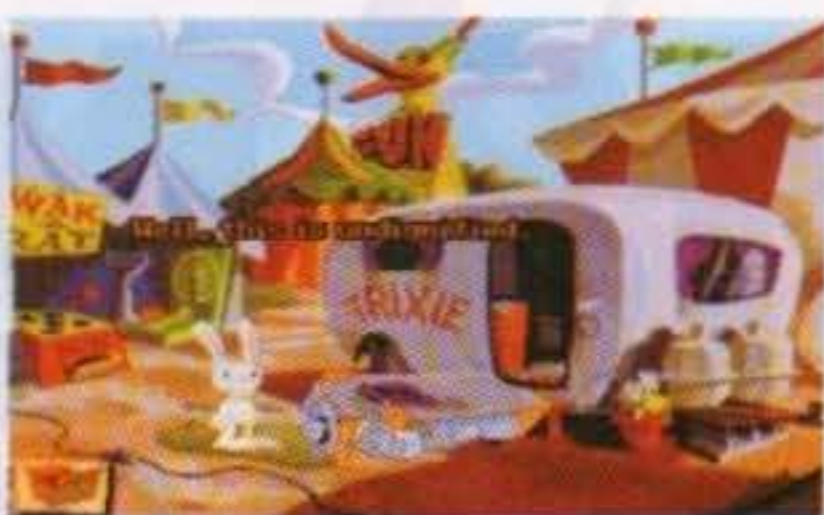
Dopo Indy e Sophia, Threepwood e Elaine, Bernard e la sua squadra "stile commando", ecco i due nuovi eroi della LucasArts che mineranno il sonno di molti videogiocatori: un simpatico cagnone che ricorda Humprey Bogart e il suo compare coniglio!

Mmh, quel pescatore sta cadendo nella trappola di Max: chissà cha fine farà la nostra coppia, una volta pescata?

I nostri due eroi stanno cercando di sbrogliare la matassa... nel vero senso della parola!

In effetti Sam e Max non sono proprio "made in LucasArts", ma la casa Californiana li ha "affittati" per l'occasione da Steve Purcell, che disegna e anima la strana coppia di piedipiatti sin dal lontano 1980. Purtroppo in Italia questo fumetto (e ancor meno la serie televisiva di cartoni animati) è poco conosciuta, ma all'estero, soprattutto negli States, riscuote un discreto successo. Sam & Max formano una affiatata coppia di animali-poliziotto, che sullo sfondo di un mondo alla Roger Rabbit, dove i coccodrilli giocano a golf e i gatti randagi sono degli agenti governativi in incognito, sfidano i cattivoni di turno con umorismo e eleganza, senza però rinunciare a imprevedibili colpi bassi.

Nel loro primo caso interattivo, i due investigatori della Freelance Police (Freelance perché hanno la licenza di agire come più gli aggrada!) sono urgentemente chiamati dal Capo in persona per un misterioso caso di rapimento. Dopo aver rintracciato il contatto felino, e averlo debitamente spazzolato per insegnargli le buone maniere, i due si mettono sulle tracce di un gigantesco Big Foot, scappato da una specie di Luna Park dove era rinchiuso in un blocco di ghiaccio come principale attrazione. Inizia quindi una caccia allo Yeti che, traccia dopo traccia, li porterà attraverso le località spenna-turisti più famose d'America.

Sin dalle prime schermate, noterete che i programmatori si sono sforzati al massimo per imprimere all'avventura lo stesso spirito del fumetto di Sam & Max, soprattutto attraverso la strabiliante grafica, che ricorda sotto molti punti di vista quella squadrata e sproporzionata dell'ormai mitico *Day of the Tentacle*. Tuttavia in questo gioco, probabilmente per il contributo diretto dello stesso Steve Purcell, le schermate sono ancora più "fumettose" del capolavoro del duo Tim Schafer - Dave Grossman, e spesso sembra di assistere a un vero cartone animato, soprattutto per le piccole scenette che a volte saltano fuori all'improvviso, come un elicottero pirata che si avvicina per rubare una rete piena di pesci, o Sam e Max che litigano per chi deve rispondere al telefono.

Ecco il vero segreto della sparizione del Big Foot! Una fuga d'amore!

Tanto per cambiare, Max ce la mette tutta per prendere in giro il nostro cane poliziotto...

Sopra: mentre il nostro povero Sam sta cercando indizi e prove sulla sparizione del Big Foot, Ma si diverte saltellando da tutte le parti. Peggio di un bambino!
A destra: uno strumento molto utile, questa specie di binocolo per turisti, specie se modificato con l'inconfondibile stile Sam & Max.

NOTA BENE

Sam & Max **racchiude in sé quasi tutti gli elementi che hanno reso celebre la LucasArts nel campo delle avventure grafiche: battute e enigmi demenziali come in** ***Maniac Mansion 2*****, locazioni strane e misteriose come nell'indimenticabile** ***Zak McKracken*****, divertimento garantito come in** ***Monkey Island*****. Quale consigliarvi? Beh, tutte! Personalmente l'avventura che mi ha colpito di più è stata** ***Indiana Jones and the Fates of Atlantis*****, per il suo aspetto avventuroso.**

Se da un lato (quello grafico) *Sam & Max* ricorda molto le passate avventure LucasArts, dall'altro scoprirete subito che è il primo gioco (a parte il tentativo di *Loom*) a modificare significativamente l'interfaccia utente utilizzata dalla casa Californiana sin dal lontano *Maniac Mansion*: infatti in questa versione dello SCUMM, tutto il monitor è occupato dalla finestra grafica, e invece di scegliere il comando da una serie di parole scritte sul fondo dello schermo, potrete decidere se spostarvi o parlare con qualcuno, cliccando ripetutamente con il pulsante destro del mouse, che ciclicamente mostra le cinque icone che vi permettono, appunto, di dialogare, prendere un oggetto, esaminarlo o utilizzarlo, e spostarvi per lo schermo. Il sistema è abbastanza semplice e intuitivo: basta spostare l'icona desiderata sull'oggetto che ha attirato la vostra attenzione e, se l'azione è prevista tra quelle possibili, l'icona si anima in modo intelligente, indicandovi che potete interagire con l'oggetto.

Se scegliete di parlare con una persona, compare invece una nuova barra sul fondo dello schermo, che all'inizio mostra solo quattro icone: queste vi permettono di iniziare la conversazione con una domanda (il punto interrogativo), una battuta (quello esclamativo) o una frase senza molti legami logici apparenti (la paperella - incredibile, vero?). Se poi riuscite a sciogliere la lingua al vostro interlocutore, potrete porre domande anche su altri oggetti o persone già notati nel corso dell'avventura.

L'unica icona sempre visibile, posizionata in basso a sinistra, vi permette di dare un'occhiata al vostro inventario, che è racchiuso in una scatola di cartone: quando selezionate un oggetto dal vostro inventario, questo diventerà a tutti gli effetti una nuova icona, in modo da poterlo utilizzare sugli altri oggetti, di mostrarlo ad alcune persone, oppure di appoggiarlo a terra, e così via...

I programmatori si sono sforzati al massimo per imprimere all'avventura lo stesso spirito del fumetto di Sam & Max

Scoprirete anche che Sam (il cane) può utilizzare Max (il coniglietto, ovviamente) come un oggetto, scegliendolo addirittura tra il contenuto dell'inventario, dando vita a una serie esilerante di gag umoristiche: immaginatevi cosa può succedere quando Sam utilizza Max per tranciare i cavi elettrici nel Tunnel dell'Amore!

Di sicuro, sono risate garantite! In effetti l'elemento portante dell'avventura è proprio lo scambio di battute (non solo verbali) tra i due protagonisti, curato direttamente dal disegnatore originale del fumetto. Per esempio, a un certo punto dell'avventura, Sam trova un enorme pesce imprigionato in una piccola vasca, e mentre lo sfortunato giocatore che guida Sam tenterà di tutto per liberare il pesce, Max continua a sfornare frecciatine e battute sugli inutili tentativi del compagno.

Dato che l'area di gioco è molto vasta, potrete aspettarvi numerose gag comiche di questo tipo: infatti dovete prepararvi a girare per tutte le località turistiche degli States con un compagno dispettoso, un po' rompiscatole e attaccabrighe! A volte le battute sono quasi indecifrabili, perché fanno riferimenti a persone o luoghi che negli USA sono molto noti, mentre da noi rimangono degli sconosciuti. Tuttavia non dovrete preoccuparvi, perché la CTO sta già preparando una versione in italiano, e se la traduzione sarà, come speriamo, ai soliti livelli, non ci saranno problemi!

Nel corso dell'avventura visiterete dei luoghi incredibili, come il Più Grosso Gomitolo del Mondo, o un percorso di golf invaso e vivacizzato da alligatori affamati di pesce, e vi imbatterete in situazioni e personaggi che sembrano usciti da un film dei Monthy Python; alcune di queste locazioni sono a dir poco geniali, come il Vortice Misterioso, dove le leggi della fisica

Ahi, ahi, sta per scoppiare una rissa... speriamo che i nostri se la cavino!

sono sovvertite, gli oggetti svolazzano tranquillamente a qualche metro dal suolo, avvicinandovi alle porte enormi scoprirete di diventare sempre più piccolo al punto di non arrivare alla maniglia, mentre in prossimità di oggetti piccoli vi trasformerete in altissimi giganti.

I programmatori hanno poi inserito una mezza dozzina di sottogiochi, che in apparenza sono innocenti passatempi da utilizzare quando, in preda al panico e allo stress, i giocatori non sanno più che pesci pigliare.

Scoprirete che questi mini-giochi sono parte integrante dell'avventura e che, per poter concludere nel modo migliore l'inseguimento del Big Foot, dovrete risolvere delle malefiche varianti di questi spietati passatempi.

Come avrete capito, *Sam & Max* è rivolto soprattutto a un pubblico piuttosto giovane, che magari non ha potuto giocare o apprezzare altri capolavori della LucasArts, come *Monkey Island* o la serie di *Indiana Jones*.

Gli enigmi non sono per niente scontati, ma allo stesso tempo non hanno la stessa difficoltà e profondità di quelli che si affrontano in *Fate of Atlantis*, e spesso Sam e Max vi suggeriscono senza molti preamboli la possibile soluzione; anche l'inserimento dei piccoli sottogiochi (che, tranne quello dell'autostrada, sono tutti molto carini), dimostra che il target di questa avventura è una fascia di età abbastanza bassa.

Infine, persino il sistema di gioco è semplificato rispetto allo SCUMM originale, visto che non si usano mai frasi vere e proprie, ma solo associazioni tra un oggetto e un'azione, o tra due oggetti. Riguardo quest'ultima novità, forse farò la figura del nostalgico, ma devo ammettere che preferisco il classico SCUMM: prima di tutto, il puntatore sfarfalla notevolmente, e quindi da un po' fastidio.

Inoltre, con questo nuovo sistema, il puntatore non rileva solo gli oggetti che si trovano sullo sfondo delle schermate, ma anche il contorno quadrato che li circonda e, a volte, mentre pensate di vedere un oggetto, in effetti state interagendo su un altro. A parte questo piccolo difetto, *Sam&Max* non fa che confermare l'assoluto dominio della Lucas Arts nel campo delle avventure dinamiche. Anche per i più giovani!

Paolo Paglianti

Il povero coniglio finirà arrosto, con tutte queste scariche elettriche... E poi bisogna lavarlo con Perlana per rimettere a nuovo il suo pelo!

Il nostro bestiale duo sta avvicinandosi al Gomitolo più Grosso del Mondo, prima fra le tante attrazione spenna turisti che dovranno visitare alla ricerca di indizi sul Big Foot.
(sotto) Con questa mappa potrete spostarvi velocemente da una locazione all'altra, a bordo della velocissima "Pantera" della Freelance Police.

(sopra) Chissà cosa direbbe il povero Bernard Bernoulli (quello di Day of the Tentacle)in una situazione simile...
(a lato) Avrà un significato allegorico, quel mega alligatore?

Genere Avventura
Casa LucasArts
Sviluppatore Interno

- Divertimento assicurato
- Sam e Max sono esilaranti!
- Un nuovo stile di avventura demenziale

- Il sistema di interazione ha qualche piccolo difetto

Versione PC

Come per le altre avventure della LucasArts, non dovrete disporre di un hardware particolarmente costoso: è sufficiente un 286 con 640 K di Ram e 15 mega di spazio su disco rigido. Naturalmente con un 386 o (meglio) un 486, non avrete lunghe pause tra un caricamento e l'altro, soprattutto se potete configurare due mega aggiuntivi di RAM in EMS. Il sonoro è davvero imperdibile, soprattutto grazie al fantastico sistema iMuse, quindi cercate di recuperare una AdLib, Sound Blaster, Roland o un dispositivo General MIDI. Necessari come il pane la VGA e il buon vecchio mouse. In dirittura d'arrivo la versione Talkie su CD Rom, con tutti i dialoghi parlati (in inglese, purtroppo...) e, auspicabilmente, una versione per Amiga 1200 (ma non scommetteteci la tredicesima...)

K VOTO

910 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Sam & Max si attesta sui soliti standard della LucasArts: ottima la grafica, buono il sonoro, giocabilità ai massimi livelli. La nuova coppia della LucasArts è fenomenale, dalle battute di Sam, alle incredibili situazioni in cui si caccia regolarmente Max, che per tutta l'avventura saltella a destra e manca per lo schermo mentre voi vi date da fare per trovare indizi e prove. Tuttavia il tipo di enigmi, che normalmente sono abbastanza lineari, e di interfaccia si adattano anche per un pubblico di giovanissimi, visto che, tra l'altro, l'interfaccia permette di giocare senza utilizzare parole o frasi. Questo non vuol dire che i più grandi (gli 'enti, gli 'enta e i numerosi 'anta che giocano a queste avventure) non debbano toccare Sam & Max, anzi, probabilmente apprezzeranno questo nuovo approccio alle avventure grafiche.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

CONFIGURAZIONI : CASE DESKTOP-MINITOWER-BIGTOWER / **MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS**
RAM 4MB - DRIVE 1.44MB - HD 170/340/540MB - VGA CL5422/CL5428 VESA L.B. - TASTIERA 102 TASTI
MOUSE - MS DOS+SOFTWARE - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE - **PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%**

M/B VESA LOCAL BUS	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5422	MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1	1.440
486DX-33	4MB	170MB	CL5422		1.840
486DX-40	4MB	170MB	CL5422		1.890
486DX2-66	4MB	170MB	CL5422		2.240
PENTIUM-60 PCI	8MB	170MB	CL5422		4.990

HARD DISK 340MB	+200
HARD DISK 540MB	+750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA	+ 60
SCHEDA VIDEO LOCAL BUS **CL5428** (TRUE COLOR + WINDOWS ACCELERATOR)	+ 90
MS DOS 6.0	+ 60
LOTUS SMARTSUITE X WINDOWS (AMI PRO 3.0-LOTUS 123 4.0-FREELANCE GRAPHICS-CC MAIL)	+ 150
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28	420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI	470
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR - DIGITALE 20 MEMORIE	540
MONITOR 17" STAKAR/PHILIPS 1280x1024x0.26 NI - DIGITALE 26 MEMORIE	1.640

MOTHER BOARD

M/B 386DX-40 128KC	240
M/B 486DX-33 64KC	640
M/B 486DX2-50 64KC	790
M/B 486DX2-66 64KC	990
M/B VESA LB 486DX-33 128KC	690
M/B VESA LB 486DX-40 128KC	740
M/B VESA LB 486DX2-66 128KC	1.090
M/B VESA LB **NO CPU** 128KC/256KC	240/290

HARD DISK

130MB CONNER/MAXTOR/SEAGATE	290
170MB IBM/WESTERN DIGITAL 12ms	340
210MB WESTERN DIGITAL 12ms	390
250MB WESTERN DIGITAL 12ms	440
340MB CONNER/IBM/WESTERN DIGITAL 10ms	540
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	690
CTRL+CACHE DC4030 VESA LOCAL BUS	290

SCHEDE VGA CIRRUS

CL 5422 1MB TRUE COLOR	140
CL 5426 1MB WIN ACCELERATOR + TRUE COLOR	170
CL 5426 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	190
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	240
STAR 2000 WEITEK 9000 VESA LOCAL BUS	790

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 12x12"	270
TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 18x12"	490
HANDY GENIUS B/W + OCR	190
HANDY GENIUS COLOR + OCR	490
HANDY TRUST B/W + OCR	140
HANDY TRUST COLOR + OCR	390
LOGITECH SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER AVISION 680 - A4 1600Dpi 16.7 MC	1.790

MONITORS

14" **TRUST B/W** 1024x768x0.28	190
14" **HANTAREX** 1024x768x0.28	420
14" **HANTAREX** 1024x768x0.28 NI	470
14" **LARIS** 1024x768x0.28 LR	490
14" **TRUST** 1024x768x0.28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x768x0.28 NI LR	640
14" **SONY 1430** 1024x768x0.25 NI LR	740
15" **TRUST** 1024x768x0.28 NI LR	790
15" **LARIS** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	840
15" **NEC 3FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.090
15" **NEC 4FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.340
17" **NEC 5FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FG** 1280x1024x0.28 NI LR	2.240
17" **SONY 1730** 1024x768x0.26 NI LR	1.740
17" **PHILIPS** 1280x1024x0.26 NI	1.640
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.490
17" **GOLDSTAR** 1024x768x0.28 NI DIGITALE	1.290
20" **SAMPO** 1024x768x0.31 NI	1.690
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.290
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

486SLC25 4/8MB HD120 SUPERMATE	2.290
486DX33 4/12MB HD120 SUPERMATE	3.490
486DX50 4/12MB HD120 SUPERMATE	3.790

MODEM/FAX

TRUST 2400/9600 INTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	190
TRUST 2400/9600 ESTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	240
TRUST 14400 INTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	290
TRUST 14400 ESTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	340
TRUST 14400 POCKET VTEL+MNP+SW BITCOM/FAX	340
SOFTWARE SUPERFAX x WINDOWS	50
SOFTWARE WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI-SIMM

80387 SL-16/33 INTEL	150
80387 DX-33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI	150
SIMM 256/1MB/4MB	25/90/290

SOFTWARE

MS WORKS 2.0 PER WINDOWS	150
MS PUBLISHER 1.1 PER WINDOWS	150
MS WORD 1.1 PER WINDOWS	150
MS DOS 6.0 UPGRADE	100
MS DOS 6.0 + LICENZA HW	150
MS WINDOWS 3.1	190
MS WINDOWS 3.1 + LICENZA HW	150
MS WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS	75
COREL DRAW 3.0 + CD	290
FLIGHT SIMULATOR 5	100

CD ROM

THE 7TH GUEST (2CD)	150
LEARN TO SPEAK ENGLISH (IN ITALIANO)	90
PUBBLIC DOMAIN SOFTWARE	50
MICROSOFT CINEMANIA	110
LOOM	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	59
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	49
KING'S QUEST V	59
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
GUY SPY	59
WING COMMANDER	59
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (3 CD)	120
DINOSAUR ADVENTURE	75
GAME PACK II	49
ULTIMATE COLLECTION	39
ULTIMATE COLLECTION II	49
WORLD VISION (3CD)	120
CHESSMASTER 3000	59
BATTLE CHESS	59
THE ANIMALS	59
SHAREWARE EXTRAVAGANZA (4CD)	120
MULTIMEDIA WORLD ATLAS	75
ETC. ETC.	TEL.

CREATIVE & MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	50
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	129
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	190
SOUND BLASTER 16 BASIC	270
SOUND BLASTER 16 ASP	370
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	490
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	640
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	820
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	940
GENLOCK GVP+ SW TITOLAZIONE PRIME TIME	2.290
DRIVE CD-ROM **MITSUMI/CREATIVE** 150 KB/SEC	340
DRIVE CD-ROM **DOUBLE SPEED** 300KB/SEC	440
CASSE **ALTEC LANSING ACS50/ACS300**	150/540
CASSE **ACOUSTIC RESEARCH 3W**	170

STAMPANTI

OKI OL400e (LED - 300 Dpi)	990
EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
ESPON **LX100** - 9A 80C 200cps	290
ESPON **LQ100** - 24A 80C 167cps	370
EPSON **FX1170** - 9A 136C 380cps	830
EPSON **LQ1070** -24A 136C 225cps	870
ESPON LASER **EPL 5200** (600 Dpi)	1.190
NEC JETMATE 400 - INKJET 180cps	390
NEC **JETMATE 800** - INKJET 360cps	560
NEC **P22Q** - 24A 80C 192cps	470
NEC **P32Q** - 24A 136C 192cps	640
NEC **P42Q** - 24A 80C 216cps (OPZIONALE COLORE)	640
NEC **P52Q** - 24A 136C 126cps (OPZIONALE COLORE)	790
HP DESKJET 510 - 300 Dpi	540
HP DESKJET 500C - 300 Dpi 240cps	640
HP DESKJET 550C - 300 Dpi 240cps	1.040
HP LASERJET 4L - 1MB 300 Dpi	1.190
HP LASERJET 4P - 2MB 600 Dpi 4PPM	2.190
MANNESMANN MT81 - 9A 80C 130cps	270
MT83 - 24A 80C 216cps	440
MT84 - 24A 136C 216cps (OPZIONALE COLORE)	550
MT T9005 - (LED) 6PPM	990
STAR LC 100C 9A 80C 150cps COLORE	320
STAR **LC 24-20II** 24A 80C 210cps	470
STAR **LC 24-200C**	590
STAR **SJ-144 COLORE**	1.090

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD-32	570
AMIGA 4000/030 HD120 4MB	2.390
AMIGA 4000/040 HD120 6MB	TEL.
MONITOR 1081/1084S/8833 USATO	250
MONITOR 1084S/1960	340/690
MONITOR 1940/1942	590
ESP.MEMORIA A1000 1MB	150
ESP.MEMORIA A1200 1MB ESP 9MB (OPZ. COPR.)	290
HD INTERNO AMIGA 1200 130/170MB	490/590
GVP A1230 TURBO+ PER AMIGA 1200	690
CONTROLLER HD ESTERNO IDE PER A500/A500+	190
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE VIDEON 4.0 GOLD	310
GENLOCK MICROGEN PLUS	290
GENLOCK GVP G-LOCK	790
GVP IMPACT VISION 2.0	2.890
OPAL VISION 2.1	1.390
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	190

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO
9.30-13.00 / 15.30 - 19.30
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE

MORTAL KOMBAT

Impazzite per *Street Fighter II*? Siete convinti che *Body Blows* rappresenti lo stato dell'arte? Non mollate mai *International Karate Plus* nonostante la sua età? Buttateli via: sta arrivando un terremoto in "casa picchiaduro". E si tratta di una vera e propria rivoluzione!

Chiamateli beat'em up. Chiamateli picchiaduro. Chiamateli come volete, ma si tratta sempre di violenza allo stato puro.

Le sale giochi sono piene zeppe di questi pompa-adrenalina corredati di grafica ultra-dettagliata, scrolling mega-fluido e audio super-stereo, il tutto condito con giocabilità da grido e divertimento assicurato. Proprio per queste specifiche proibitive, fino a oggi, un possessore di Amiga sano di mente non si sarebbe mai illuso di poterci giocare tra le mura domestiche (e gli sviluppatori di *Street Fighter II* e di *Pit-Fighter* la sanno lunga in proposito). Ho detto fino a oggi.

Vediamo un po', chi di voi conosce *Mortal Kombat*? Mi immaginavo tale risposta, comunque permettetemi di spiegare in che cosa consiste il gioco a quei pochi (vergognatevi) che non ne hanno mai sentito parlare e che, di conseguenza, non bazzicano per le sale giochi. Di trama ce n'è poca: ci sono dei tizi alquanto strani che se le danno di santa ragione con lo scopo di diventare campioni del Torneo di Shaolin. Tale competizione è stata per secoli una gara a cui partecipavano nobili guerrieri, i cui unici scopi erano onore e gloria. Da circa cinquecento anni, però, il malefico Shang Tsung ne ha preso il controllo, affiancato dal fido Goro (un mix tra un drago e un uomo), impossessandosi delle anime degli sconfitti. Ora, dopo, i cinque secoli di predominio malefico, al torneo prende parte un guerriero, deciso a tutto pur di conquistare il titolo di campione: voi!

Il giocatore deve affrontare sei sfide testa a testa contro gli altrettanti avversari (come tradizione dei migliori picchiaduro), più un "mirror match" contro il proprio personaggio controllato dal computer; le cose si fanno più difficili nelle tre prove di resistenza (endurance match) che si svolgono contro due avversari che, per fortuna, non ci affrontano contemporaneamente: il secondo combattente sostituisce il primo quando questi viene sconfitto, mentre noi rimaniamo con lo stesso livello di energia. Terminata questa serie di match alquanto difficili, ci attende il vincitore della scorsa edizione del torneo, Goro: un bestione con quattro braccia (o dovrei dire zampe?) mezzo drago e mezzo uomo, vecchio di duemila anni - portati benissimo - che vi aspetta nelle catacombe. Se riuscite a sconfiggere questo terribile avversario dovrete affrontare Shang Tsung in persona (sempre che si possa definire tale) per lo scontro definitivo, dopodiché potrete tranquillamente affermare di essere il Supremo Guerriero di *Mortal Kombat*.

La conversione del gioco è da manuale e brucia tutte le precedenti trasposizioni da coin-op

Ma veniamo ora allo svolgimento dei combattimenti veri e propri: per battere l'avversario c'è

In alto, Sonya costringe il "povero" Sub-Zero a una forzata donazione di sangue (di cui l'Avis ringrazia).
A sinistra, Scorpion e Liu Kang si appartano nelle segrete per un combattimento all'ultimo sangue (di chi saranno gli occhi che si intravvedono in lontananza?)
Qui sopra, Sonya alza le braccia in un gesto vittorioso che si è svolto nella sala del trono del perfido Shang Tsung.

Scorpion sfoggia il suo alito pestilenziale a spese del povero Rayden di cui rimarranno solo le ceneri fumanti.

http://www.oldgamesitalia.net/

Sub-Zero strappa la spina dorsale a Liu Kang come se stesse togliendo la lisca ad un pesce. Notate le gocce di sangue.

un tempo limite di 99 secondi, oltre il quale se nessuno dei due combattenti viene sconfitto, vince chi ha più energia: nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano la stessa energia, il combattimento viene giudicato nullo. Vince chi si aggiudica due incontri su tre.

Dopo quattro match nulli, entrambi i giocatori vengono squalificati. Ogni tre incontri potrete guadagnare 200.000 punti se superate un bonus stage in cui dovrete smanettare a più non posso il joystick, a destra e sinistra, per rompere con un solo colpo dei blocchi di legno, pietra, ferro, ecc...

Come potete notare dalle foto di queste pagine, la conversione è da manuale e brucia tutte le precedenti trasposizioni da coin-op. Non solo l'aspetto esteriore è degno di un oscar, ma la giocabilità non è da meno e spiattella al muro i già citati concorrenti. Sento già le voci di chi sente puzza di bruciato: tecnicamente ottimo, veloce e giocabile, ma avrà tutte le mosse dell'originale, comprese quelle speciali? Ebbene sì! Ma vi dirò di più: gli amanti del genere splatter possono stare tranquilli, perché la versione per Amiga non è stata censurata, al contrario di quella per SNES e Game Boy e sono stati quindi mantenuti tutti quei particolari che avevano contribuito a decretare il successo del gioco, come spruzzi di sangue oppure vincitori che finiscono gli avversari con mosse "gore" decapitandoli, strappandogli il cuore, bruciandoli vivi, ecc., ecc....

I personaggi hanno a disposizione 3 o 4 mosse speciali (vedi box), oltre ai soliti calci e pugni (poco più di una decina), che possono essere attuate con delle pratiche combinazioni di joystick, accuratamente riportate nel manuale. I combattimenti sono eccezionalmente frenetici e il gioco a due è a dir poco entusiasmante; con le mosse più potenti, il terreno trema, influendo molto positivamente sul realismo del gioco.

Per aumentare l'interesse del giocatore, i programmatori hanno inserito un combattimento bonus contro il ninja verde che si nasconde da qualche parte nello scenario del ponte, ma sta a voi scoprire come affrontarlo (comunque ogni tanto farà delle veloci comparse nelle quali vi darà consigli su come trovarlo).

È veramente inspiegabile come quei maledetti geni della Probe (in amicizia, si intende) siano riusciti a realizzare un pro-

DIMMI CHI SEI E TI DIRO' COME KOMBATTI

Sono pescatori, attori, divinità, monaci e assassini. Come, chi sono? Sono i favolosi sette che partecipano al Torneo di Shaolin, ognuno con caratteristiche proprie e colpi segreti degni del più pericoloso dei maestri.

JOHNNY CAGE: campione californiano di arti marziali che, non trovando altra occupazione, recita in film d'azione americani. È pericolosissimo. I suoi colpi speciali sono il pugno in spaccata (che ha effetti devastanti sulla virilità dell'avversario!), la palla di fuoco e il calcio fantasma. Il suo colpo finale è la decapitazione.

KANO: un mercenario, assassino e pure ladro. È entrato nella competizione per impadronirsi del palazzo di Tsung che si dice sia fatto d'oro. Lancia lame giganti ai nemici e si trasforma in una palla umana lanciandosi contro di essi. Finisce i suoi avversari strappandogli il cuore ancora palpitante dal petto.

RAYDEN: il dio del tuono, è stato invitato al torneo da Shang Tsung in persona. Stordisce i suoi avversari con la scarica elettrica che scaturisce dalle sue mani, si lancia su di loro come se fosse un missile ed è in grado di teletrasportarsi alle spalle del nemico per colpirlo a tradimento. Finisce gli avversari facendogli esplodere il cranio con un lampo di energia.

LIU KANG: è un monaco e, a tempo perso, pescatore (!); rappresenta il tempio di Shaolin ed è entrato a far parte dei partecipanti unicamente per sconfiggere Shang Tsung e riportare la competizione alle sue nobili origini. Può lanciare una palla di fuoco e il suo calcio volante ha effetti disastrosi. Per finire gli avversari utilizza un doppio calcio rotante.

SCORPION: è stato ucciso da Sub-Zero e si è reincarnato con l'unico scopo di vendicare la propria morte. Possiede un'arpione che utilizza per trascinare gli avversari verso di sé e li colpisce a sangue appena a portata di colpo. È inoltre in grado di saltare da un lato all'altro dello schermo alla velocità della luce, per sorprendere l'avversario. Per terminare un nemico si leva la maschera e lo incenerisce con il soffio di fuoco (un po' di mentine per l'alito non guasterebbero...)

SUB-ZERO: questo ninja glaciale riesce a congelare gli avversari lanciando una palla di ghiaccio che li lascia completamente senza difesa per alcuni secondi. Grazie alla sua scivolata riesce a colpire i nemici anche se questi stanno attaccando ad altezza d'uomo. Il suo colpo finale è veramente mitico: rimuove l'intera spina dorsale dell'avversario, testa compresa.

SONYA: tenente dell'esercito americano, partecipa alla competizione unicamente per liberare i suoi compagni tenuti in ostaggio dal perfido Shang Tsung. È in grado di lanciare dei potenti raggi laser e con la sua sforbiciata solleva gli avversari e li scaraventa a terra; attenti al suo calcio volante! Il suo bacio fatale incenerisce gli avversari in fin di vita.

...sarebbe bello poterlo utilizzare in un combattimento, ma potrete solamente affrontarlo: Goro, il pericolosissimo detentore del titolo, dopo aver battuto il monaco dell'ordine Shaolin, Kung Lao. Tutti quelli che lo hanno affrontato non hanno trovato alcun punto debole ...infatti sono tutti morti.

Lo scontro finale è proprio degno della fine del mondo: il terribile Shang Tsung è in grado di trasformarsi in uno qualsiasi dei personaggi e di utilizzarne le relative mosse speciali, inoltre lancia dei micidiali incantesimi dagli effetti a dir poco devastanti. Certo che se riuscite a sopravvivere...

Una parata da manuale di Liu Kang lo salva da una brutta situazione che poteva significare la sua fine.

Per vincere questo bonus stage dovrete smanettare come pazzi il joystick, quindi vi conviene comprarne un paio di scorta...

http://www.oldgamesitalia.net/

A sinistra, potete vedere il portentoso calcio fantasma di Cage, che questa volta ha ben poco effetto perchè Sub-Zero è riuscito a pararlo.
Sopra, Kano si trasforma in una palla umana, pe poi lanciarsi sugli avversari

Genere Picchiaduro
Casa Virgin
Sviluppatore Probe

- Qualitativamente eccelso
- Giocabilissimo
- Longevo
- Gioco a due frenetico

- Caricamenti fastidiosi con un solo drive
- Alcune volte ci vuole troppa precisione col joystick

Versione Amiga

La macchina di casa Commodore dimostra che vale ancora molto. Ovviamente il gioco richiede un mega di RAM ed è caldamente consigliato il secondo drive, senza il quale dovrete fare appello a tutta la vostra pazienza per via dei cambi di disco molto fastidiosi.
Gli sprite digitalizzati sono una favola e scheggiano per lo schermo alla velocità della luce; l'audio campionato è altrettanto bello e coinvolgente (tra l'altro è curato dal mitico Allister Brimble del Team 17); e pensare che tutto questo è compattato in soli due dischi...La versione per CD³², viste queste premesse potrebbe essere un capolavoro assoluto.

K VOTO

918 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FX

Veramente un gioiello: gli appassionati non devono farselo sfuggire e tutti dovrebbero provarlo almeno una volta, scommetto che vi prenderà. Le mosse a disposizione sono molte, ma ci metterete poco a impararle, visto la semplicità delle combinazioni. Forse gli spettacolari colpi finali sono un po' troppo difficili da eseguire, visto che avete un paio di secondi per realizzarli, ma con un po' di pratica...
I programmatori hanno fatto benissimo a eliminare lo sfondo parallattico presente sulla versione per console: pochi ci avrebbero fatto caso, ma tutti si sarebbero accorti della fluidità inferiore.
Finché usciranno titoli come questi non venderò l'Amiga.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

L'arma principale di Rayden è il lampo di energia che sprigiona dalle sue mani ed ha effetti disastrosi sull'avversario.

...e da quel giorno Rayden cominciò a parlare in falsetto... Certo che con questo colpo, Cage infierisce sulla virilità dell'avversario.

dotto di questo livello che compie veri e propri miracoli con un "semplice" Amiga. Questo deve far riflettere gli sviluppatori di *Street Fighter II*, che possedeva gran parte delle mosse del coin-op originale, ma che purtroppo si rivelava troppo lento e tecnicamente scarsino; *Body Blows* ha entusiasmato quasi tutta la redazione (o detto quasi), e il voto lo dimostra, ma il numero limitato di colpi e i pochi frame di animazione lo rendono inferiore a *MK*.

Certo che l'ex K-parametro *International Karate Plus* (*IK+*) era, e rimane, un classico, ma dopo anni di predominio assoluto viene spodestato da un gioco che si è veramente guadagnato tale titolo. Su questo numero di Kappa troverete anche la recensione di *Body Blows Galactic*, che, con tutto rispetto per l'intramontabile Team17, non regge minimamente il confronto con *MK*.

Paolo Verri

Questa è l'arma più pericolosa di Scorpion, dalla quale non è possibile liberarsi se non dopo aver versato un giusto contributo di sangue.

Sonya lancia dei micidiali anelli-laser mentre il povero Kano la stà a guardare come un povero babbo...

NB nota bene

Questo è uno strano caso, perché il titolo per eccellenza che dovrei proporvi è mooolto vecchio, quindi sarà mooolto difficile trovarlo: si tratta del precedente K-parametro, *International Karate Plus*. Molto divertente soprattutto per la presenza del terzo concorrente gestito dal computer e per i numerosi spunti comico-demenziali.

Street Fighter II cerca un compromesso tra il numero di mosse del coin-op originale e una velocità di gioco accettabile, ma fallisce miseramente. La maggior parte della redazione vi consiglierebbe *Body Blows* (e la versione *Galactic* che troverete su questo stesso numero), ma vi annuncio che le mosse sono un po' poche e la giocabilità non è eccezionale (anche se fino ad oggi era uno dei migliori picchiaduro). Infine, personalmente, vi sconsiglio categoricamente la malriuscita conversione di un altro picchiaduro da coin-op, *Pit Fighter*, assolutamente improponibile a chi ha già provato *MK*.

PATHWAY INTO DARKNESS

Aparte pochi e deludenti programmi shareware, il Mac era rimasto l'ultimo computer per il quale non fosse stata realizzata una buona avventura in 3D. Finalmente ecco che la nuova nata Bungee Software ci regala questo gioiellino.

Immaginate di essere un soldato americano paracadutato nel bel mezzo della giungla, da solo. Dopo pochi passi, nella boscaglia, vi appare un'immensa e imponente piramide.

Un attimo di stupore e subito riconoscete in essa il vostro obiettivo. Sì, perché pare proprio che nei sotterranei della piramide, tra mostri di ogni tipo, si annidi un tremendo demone alieno pronto a invadere la nostra beneamata Terra.

Ovviamente (come è noto a tutti) per distruggere i demoni cattivi avrete bisogno, alla fine della vostra esplorazione, di innescare il detonatore di un piccolo ordigno nucleare. Solo allora sarete liberi di darvela a gambe e richiamare un elicottero a riprendervi.

Altra nota curiosa di una trama abbastanza improbabile è che in tutti i sotterranei incontrerete cadaveri di soldati tedeschi della seconda guerra mondiale, caduti anni prima nell'adempimento di quello che è ora il vostro compito. Grazie a dei cristalli magici che troverete nascosti durante il gioco, avrete la possibilità di evocare gli spiriti dei soldati caduti che, raccontandovi le loro sofferenze, vi daranno molti suggerimenti su come risolvere l'avventura.

Tutto, dal punto di vista tecnico, è studiato nei minimi particolari

Perquisendo i loro corpi, invece, troverete parecchi oggetti che si riveleranno utilissimi: pistole di ogni tipo e foggia, mitragliatrici, coltelli, caricatori strapieni di colpi e perfino qualche copia del "Mein Kampf".

Il primo impatto visivo con questo gioco è sicuramente di grande effetto: davanti ai vostri occhi appare un grosso atrio costellato di colonne invecchiate dal tempo.

Non è necessario sparare ad una catena. Provate a tirarla e...tanti auguri!

L'effetto claustrofobico è immediato. Vi sembra quasi di avvertire le esalazioni maleodoranti degli oggetti imputriditi che appaiono abbandonati al suolo. Immediatamente iniziate a rendervi conto che l'atmosfera è davvero malsana e che dietro ogni angolo potrebbe nascondersi qualcosa di molto pericoloso. È molto saggio strisciare lungo le pareti, tattica che vi permetterà di vedere ciò a cui andate incontro senza rischiare di beccarvi qualche "palla di fuoco" in pieno viso. Saltuariamente incontrerete qualche piccolo enigma che, sinceramente, non vi terrà im-

E' già morto, se avete il cristallo giallo provate invece a parlargli, ne ricaverete preziose informazioni.

Uno Zombie! Il coltello non basterà, usate la colt!

http://www.oldgamesitalia.net/

Si ringrazia Pergioco-MI

E' attraverso questo menù che potrete selezionare gli oggetti da usare: dalla fionda al bazooka!

pegnato più di tanto. Qualche porta che non si apre e qualche chiave nascosta in altri livelli non si possono certo definire problemi impossibili, visto ciò a cui siamo abituati.

Il gioco sfrutta molto bene la famosa interfaccia grafica del Mac e, una volta caricato e sbrigate le pratiche di protezione, il vostro schermo si riempirà di finestre dimensionabili, perfettamente incastrate tra di loro.

La finestra principale sarà dedicata alla parte grafica del gioco, realizzata con una meravigliosa routine di texture mapping 3D in tempo reale. Ciò vuol dire che, nello splendore dei 256 colori, i dungeon intorno a noi scorreranno fluidi, come se realmente li stessimo percorrendo.

Le altre finestre saranno dedicate al testo, all'inventario, all'energia vitale rimastaci e agli oggetti in uso.

Per usare un oggetto dovremo solamente cliccare su di esso e immediatamente lo vedremo impugnato dal nostro eroe nella finestra grafica.

I comandi sono molto semplici e intuitivi: con la barra spaziatrice faremo fuoco sui numerosissimi mostri e con il mouse o con la tastiera comanderemo il movimento del protagonista. In ogni istante di gioco avremo la possibilità di accedere alla mappa della parte di labirinto già visitata.

Il sonoro è interamente digitalizzato, le urla dei mostri che vengono colpiti sono di grandissimo effetto, anche se è inspiegabile la mancanza di una musica d'atmosfera che ci accompagni in quest'incubo.

Tutto, dal punto di vista tecnico, è studiato nei minimi particolari: il fatto di avere le finestre ridimensionabili ci permetterà di rimpicciolire o ingrandire la parte grafica a seconda della velocità del microprocessore del nostro computer.

Con questo trucchetto potremo infatti godere di un'ottima velocità di scrolling anche su un piccolo Mac LC (a patto che accettiate di giocare con una finestra grafica grande poco più di un francobollo...).

Tirando le somme, *Pathway into Darkness* si dimostra molto giocabile e divertente, splendido dal punto di vista grafico ma sostanzialmente lacunoso per quanto riguarda la parte strategica. La trama pare solamente una scusa per sorreggere un gioco molto simile al famoso *Wolfenstein 3D* per PC.

Gli enigmi che incontreremo nel nostro girovagare non sono assolutamente all'altezza del gioco. Certo che lo sparare a raffica sui mostri, accompagnati dalle loro urla agghiaccianti è molto divertente ma, a lungo andare, può rivelarsi un po' noioso. Peccato, un capolavoro mancato!

Massimo Triulzi

MACINTOSH ALLA RISCOSSA

Troppe volte i possessori di Macintosh, in cuor loro convinti di possedere una macchina insuperabile, si sono trovati a dover sbavare sulle tastiere dei PC degli amici che, gongolando, mostravano loro le ultime novità ludiche. È sembrato, infatti, che per parecchi anni le case produttrici di software avessero dimenticato il piccolo di mamma Apple.

Poi, progressivamente, le cose sono cambiate: Apple, un paio di anni fa, ha drasticamente tagliato i prezzi delle sue macchine.

Nasce il Mac LC (Low Cost) che vende una marea di esemplari. La vendita di Macintosh aumenta esponezialmente nel giro di pochi anni, portando la Apple a essere una delle poche industrie di computer ad avere un fatturato largamente in attivo.

1993: Finalmente le software house iniziano a sfornare un'abbondante quantità di giochi per Mac che nulla hanno da invidiare alle altre macchine. Evviva!

Genere Avventura
Casa Bungee Software
Sviluppatore Interno

- Grafica splendida e fluida
- Interfaccia utente immediata
- Molto curato sotto tutti gli aspetti tecnici.

- Assoluta mancanza di elementi strategici
- Trama assurda
- Ripetitivo

Versione MAC

Pathway into Darkness **gira su tutti i Macintosh a 256 colori e su qualunque sistema operativo a partire dal vecchio 6.05 in poi, con almeno 2 Mb di RAM liberi e circa quattro Mb di spazio libero su hard disk. È importante dire che *PID* usa il nuovo Sound Manager della Apple (che sostituisce il normale pannello di controllo "suono") per fornirci effetti stereofonici. In fase di installazione *PID* monterà automaticamente questa nuova estensione, a patto che abbiate almeno un system 7.x. Altrimenti sentirete tutto in mono!**

K VOTO

830 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

È la prima avventura di questo tipo per Macintosh: tecnicamente ineccepibile e molto giocabile, si rivela, purtroppo, un po' ripetitiva dopo le prime ore di gioco. Il sonoro è di grande atmosfera: unica pecca è la mancanza di una musica di sottofondo. Se fosse stato sviluppato per altre piattaforme, che di giochi del genere ne hanno a tonnellate, ne sconsiglierei l'acquisto. Penso, invece, che gli utenti Macintosh saranno felici di passare su questo gioco parecchie ore, sparando a quei mostri che finalmente hanno la possibilità di incontrare. Tutto sommato, si tratta di un ottimo inizio!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

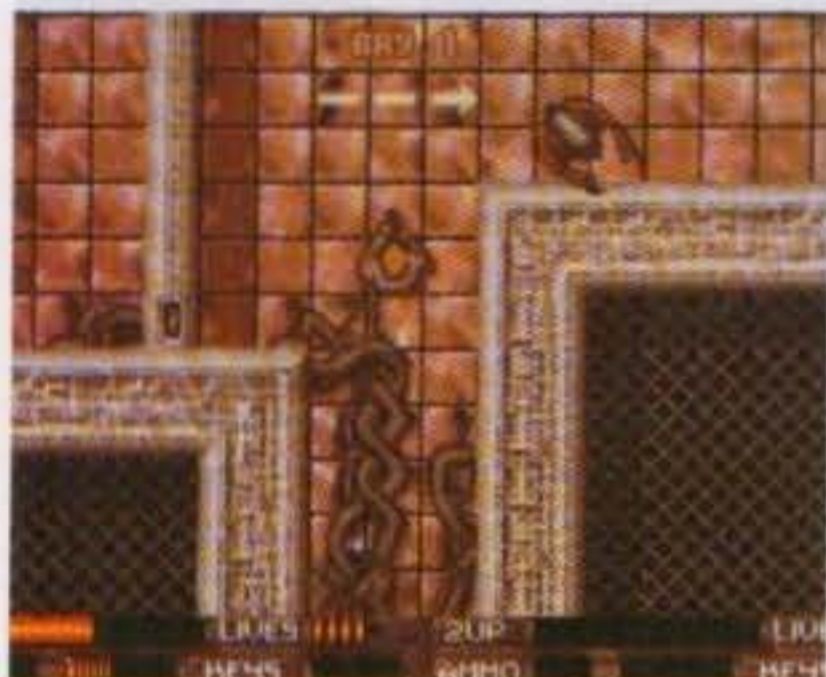
Passaggio tra un livello e l'altro è sempre questa scala. Non saliteci fino a quando non sarete sicuri di aver esplorato tutto il dungeon.

Questo è un esemplare adulto, in buona salute, della famiglia degli splatterosi "headless": brutti ma non tanto pericolosi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN BREED

Un'altra conversione dal mondo Amiga da parte del mitico Team17 che, ultimamente, sembra riscuotere i maggiori consensi proprio da queste riedizioni in formato MS-DOS. Vediamo cosa è in grado di fare una macchina da tutti considerata inadatta ai giochi arcade.

Dietro l'angolo ci aspetta un alieno, fortunatamente lo possiamo vedere dall'alto e prepararci a freddarlo.

Le porte a energia sono delle brutte gatte da pelare, soprattutto quando gli alieni incalzano.

Ormai il marchio Team17 è una garanzia di un certo livello qualitativo per quanto riguarda i giochi arcade, ma l'ambiente MS-DOS è da sempre abbastanza ostile per chi si vuole avventurare sul terreno dei giochi arcade. *Alien Breed*, un grande successo sulle macchine Amiga, può essere il titolo della svolta.

Il gioco è ambientato in una base hi-tech, organizzata su più livelli, nella quale sono stati installati efficaci sistemi di difesa. Un arcade adventure dove il tema è quello della carneficina di alieni, perseguitati sfruttando un'arma scelta tra un generoso assortimento. I nemici, che sbucano da ogni dove, sono disponibili in quantità industriali ma non dimostrano l'istinto aggregativo degli animali che attaccano in branco: ciascuno per sé, fortunatamente. Noi, invece, possiamo chiedere la collaborazione di un amico, nella migliore tradizione "gauntlettiana", dando un notevole incremento alle perdite nelle file nemiche. Senza dubbio l'opzione per due giocatori è il sistema migliore per affrontare il gioco, anche se la longevità ne risente parecchio a causa della maggiore facilità.

Ogni livello presenta un differente obiettivo da raggiungere, con numerosi ostacoli all'esplorazione: le porte, ad esempio, possono essere aperte con le chiavi che troveremo nel percorso, oppure con un notevole dispendio di munizioni che sono in numero finito, ma altri passaggi come le porte antincendio o i campi di forza sono limitazioni ben più efficaci alla libera circolazione. Non mancano trabocchetti, pozze d'acido, e altri dispositivi di sicurezza di provata efficacia. Ostacoli che pesano particolarmente quando si deve raggiungere in fretta un ascensore, una volta attivata la sequenza di autodistruzione; il rischio è quello di restare impegolati in "sensi unici" o labirinti apparentemente inestricabili, soprattutto dal momento che la fretta è tradizionalmente una cattiva consigliera.

Ad aiutarci nel nostro compito troveremo invece una serie di terminali, disposti con una frequenza via via inferiore con il susseguirsi dei livelli, che ci consentono l'acquisto di nuove armi, la consultazione delle mappe della struttura, peraltro particolarmente complessa, l'acquisto di una mappa portatile nel caso avessimo raccolto sufficienti crediti. La varietà di armi disponibili è all'altezza dei migliori titoli del genere che girano sulle console.

Atmosfera cupa, azione veloce, complessità dei livelli sono i punti di forza di *Alien Breed*, che mantiene una certa appetibilità nonostante gli oltre due anni trascorsi dalla data di presentazione della versione Amiga. Se però considerate che i sei livelli sono qui diventati ben diciotto questa conversione presenta un'appetibilità indiscutibile per tutti coloro che non sanno resistere all'impulso di sparare a ogni cosa che si muove.

Alessandro Cattelan

La grafica in VGA è piacevole ma i 256 colori avrebbero potuto essere sfruttati meglio.

Genere Avventura Arcade
Casa Team 17
Sviluppatore Interno

- Azione veloce e coinvolgente
- Divertente la modalità a due giocatori

- Schema di gioco un po' datato
- Sonoro non esaltante

Versione PC

Non male, ma per ottenere la stessa fluidità dell'Amiga sullo scrolling non dico che i MHz debbano tuonare ma quasi. 486 33 MHz per vedere tutti i frame, 386 33 MHz per un risultato decente. I 256 colori non giovano particolarmente al gioco; meglio 32 usati bene che 256 sottoutilizzati, soprattutto in termini di velocità. Sfruttata solo discretamente la SoundBlaster.

K VOTO

873 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Una vecchia gloria ritorna in una discreta interpretazione, paragonabile a quella Amiga, anche se da un PC con VGA ci saremmo aspettati qualche cosina di più. Il gioco non brilla per originalità ma resta molto divertente e abbastanza impegnativo: dopo la prima partita si entra nella classica "sindrome da ciliegia" (in progressione geometrica giocando in coppia), con una serie indecorosa di "...sì, arrivo, questa è l'ultima...". Certo che se il Team17 si impegnasse sul serio a sviluppare software per PC...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

LABYRINTH

Signore e signori vi presento l'amico Dedalo, al quale dobbiamo questa avventura.

La strada per la salvezza passa anche attraverso questo inquietante labirinto degli specchi.

Avete presente i disegni di Escher? Forse il nome non vi dirà molto, ma le sue opere pittoriche, che grazie a giochi prospettici si fanno beffa delle leggi fisiche che regolano questa parte di universo, sono famosissime; ed è proprio alle sue opere che si ispira il disegno di copertina di questo nuovo gioco della EA.

In effetti il clima di ambiguità che viene rappresentato su carta con questi disegni è il filo conduttore di tutta l'avventura che stiamo per intraprendere. Vediamo la storia.

Il protagonista, ovvero voi, è un tranquillo impiegato di banca, o un ragioniere che lavora alle poste, o comunque qualcosa di simile, per il quale tutte le giornate si susseguono uguali e monotone, in bianco e nero. La mattina sveglia presto, una colazione sommaria, quindi in strada di corsa fino alla prima fermata della metropolitana. Ma dietro la vostra maschera grigia batte un cuore desideroso di avventura e di novità. Già, ma come fare? La domanda vi assale tutte le mattine, durante il vostro percorso in metropolitana. Come fare per dare una botta di vita e di avventura alla vostra esistenza? Bisognerebbe abbandonare tutto: l'impiego, lo stipendio sicuro, la famiglia... magari per iscriversi a un Camel Trophy o a qualcosa di simile. Mentre siete completamente assorti in questi pensieri vi si para di fronte uno sconosciuto. Chi sarà mai? Il solito accattone?

"Mi spiace, sono in ritardo, non ho tempo, vado di fretta, ho già dato, ho moglie e figli, le tasse, le cavallette..." Niente da fare. Lo strano tipo è cocciuto, e non c'è verso di eludere le sue attenzioni... "Il mio nome è Dedalo - attacca lo strano tipo - e sono morto da tempo. Io sono colui che costruì per Re Minosse nell'isola di Creta il più famoso labirinto di tutti i tempi. Ora vivo in un'altra dimensione, e come me vive Re Minosse. A lui però è venuta la voglia di tornare su questo pianeta e per di più di tornarci da dominatore. Per fare ciò ha ridotto in schiavitù la mia anima, e mi ha imposto di creare il più grosso e inestricabile labirinto di tutto l'universo. Un labirinto che non ha una locazione determinata su questo pianeta, ma che attraversa lo spazio e il tempo. Quando questo labirinto sarà terminato Minosse sarà potentissimo e potrà tornare sulla Terra e dominarla. Io non ho nessuna possibilità di oppormi al suo volere, ma voglio fare di tutto per evitare questa sciagura, e così ho deciso di manifestarmi al primo terrestre vivente che capitasse in una zona del mio labirinto, e tu sei quella persona". Giusto il tempo per esclamare "che cu... riosa coincidenza" e il sedicente Dedalo riattacca: "Per impedire che Minosse possa passare dal regno dei morti a quello dei vivi è indispensabile che tu distrugga il mio labirinto..." E così com'era apparso il personaggio sparisce ai nostri occhi. Il protagonista è un po' perplesso. Non sa nemmeno lui se essere preoccupato per questo gravoso incarico oppure se rallegrarsi per essere finalmente riuscito

Ogni oggetto che troviamo o che portiamo con noi può essere esaminato nel dettaglio.

Una porta spazio temporale si apre di fronte ai nostri occhi. Cosa troveremo dall'altra parte?

http://www.oldgamesitalia.net/

OF TIME

a dare un po' di sale alla sua esistenza. Quel che è certo è che c'è poco tempo da perdere, e bisogna mettersi subito all'opera. Trovare il labirinto non è difficile: ci siete già in pieno. Da questo momento siete soli contro la costruzione di Dedalo. In breve ci si rende conto che *The Labyrinth of Time* è fondamentalmente un gioco di esplorazione e ricerca. La visuale è quella "in soggettiva" del protagonista, che può guardarsi intorno a "scatti" di 90° ciascuno. La cosa che colpisce immediatamente è la grafica curatissima. Da questo punto di vista mi torna alla mente la cura di altri programmi che utilizzano le potenzialità del CD-ROM, primo tra tutti *The 7th Guest* della Virgin, che rimane comunque ineguagliato. Passato lo stupore per le mirabilie grafiche di *The Labyrinth of Time* è la volta delle orecchie, ovvero della sezione audio. Anche da questo punto di vista ci troviamo di fronte a un'ottima realizzazione. Le diverse situazioni, i diversi ambienti, sono sottolineati da musiche differenti, e tutte adatte a creare l'atmosfera di suspence che caratterizza tutta la storia di *The Labyrinth of Time*. Beh, direte voi, allora ci troviamo di fronte a un nuovo capolavoro. Sbagliato. Qualcosa che non va c'è. Si tratta della giocabilità. Gli splendidi scenari nei quali ci muoviamo il più delle volte non hanno elementi con i quali possiamo interagire. Il lavoro di ricerca degli oggetti necessari al proseguimento della storia è spesso

In a movie theater, facing east

Una sala cinematografica desolatamente vuota... Tutto il gioco è desolatamente vuoto!

lungo e rarefatto. È possibile passare diversi minuti senza incontrare alcun elemento di utilità per la buona riuscita della nostra missione.

Le diverse situazioni, i diversi ambienti, sono sottolineati da musiche differenti, e tutte adatte a creare l'atmosfera di suspence che caratterizza tutta la storia

Insomma, in breve il gioco rischia di diventare noioso, soprattutto per quanti siano poco allenati o interessati al "lavoro" di ricerca degli oggetti e del modo in cui utilizzarli. L'interesse, inizialmente molto alto grazie alle affascinanti musiche e ambientazioni, in breve cala e solo grazie a una buona dose di volontà si riesce a portare a termine l'avventura. Veramente un peccato, perché le premesse grafico-musicali, ma anche la trama del gioco facevano ben sperare.

Diego Antonelli

Genere Avventura
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Terra Nova Dev.

- Grafica eccezionale
- Ambientazione azzeccata
- Sonoro ottimo

- Rarefazione degli elementi giocabili
- Noia

Versione PC CD-ROM

The Labyrinth of Time **viene distribuito su CD-ROM. Ha il grosso pregio di non necessitare di alcuna installazione su Hard Disk. Sul disco fisso finiscono solo gli eventuali salvataggi, per un totale di poche decine di byte. Per poter giocare a** ***The Labyrinth of Time*** **senza troppe interruzioni è consigliato un CD-ROM con transfer rate di 300 Kb al secondo. Per poter godere appieno delle potenzialità audio/grafiche del programma sono indispensabili una buona scheda sonora e una SVGA piuttosto veloce. Indispensabile l'utilizzo di un mouse.**

K VOTO

795 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

The Labyrinth of Time è un buon programma, che ha dalla sua diversi pregi, e un grosso difetto. I pregi riguardano soprattutto le sue caratteristiche tecniche. Ottima sia la grafica che il sonoro. Ben concepita anche la trama, che tutto sommato vanta anche alcuni spunti di originalità. Il punto sul quale *The Labyrinth of Time* perde colpi (e K-punti) è la sua giocabilità. *TLoT* è lento. Ogni stanza del labirinto dovrebbe essere analizzata a fondo in ogni suo dettaglio, il più delle volte senza ottenerne, alla fine, alcun elemento positivo per la nostra ricerca. Questa rarefazione di elementi unita alla perdita di tempo dovuta al setacciamento di ciascun luogo, portano in breve il giocatore ad annoiarsi. Peccato, perché l'idea era buona, e altrettanto buona la sua realizzazione tecnica.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

nota bene NB

Se ***The Labyrinth of Time*** **vi ha entusiasmato, allora è indispensabile che vi cimentiate con il capolavoro della Virgin** ***The 7th Guest.*** **Simili le atmosfere e le suggestioni. Splendida la grafica e ottimo il sonoro. Scarsa anche in questo caso la giocabilità. Se vi piacciono le avventure non potete lasciarvi scappare l'ottimo** ***Return to Zork*****, che è anche il K-parametro, oppure qualche avventura della Sierra, come** ***Laura Bow*** **o** ***King's Quest.***

Una lapide di un cimitero in una cittadina del far west. Un nome che potrebbe essere un indizio indispensabile per la positiva conclusione del gioco.
A destra: il mistero di una struttura sospesa nel vuoto.

ANNIE COOPER

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600 con 4 giochi originali	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
NOVITA' AMIGA CD-32 2 Giochi	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 149.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 139.000
Drive interno per amiga 2000	L. 139.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Digitalizzatore audio stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria, 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb, 1 Hard Disk 80 Mb, 1 Monitor a Colori SVGA, 1 Porta Parallela, 2 Porte Seriali, 1 Mouse, 1 Tastiera Estesa, 1 Porta Game

L. 1.690.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria, 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb, 1 Hard Disk 80 Mb, 1 Monitor a Colori SVGA, 1 Porta Parallela, 2 Porte Seriali, 1 Mouse, 1 Tastiera Estesa, 1 Porta Game

L. 2.190.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria, 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb, 1 Hard Disk 120 Mb, 1 Monitor a Colori SVGA, 1 Porta Parallela, 2 Porte Seriali, 1 Mouse, 1 Tastiera Estesa, 1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.249.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR 1 JOYPAD ALIMENTATORE PAL + SCART

TELEFONARE

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II

TELEFONARE

MEGADRIVE2 PAL/SCART

TELEFONARE

GAME GEAR CON 4 GIOCHI

TELEFONARE

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 - 80 - 120 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita' 880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960 — L. 749.000

COMMODORE 1084S — L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 100 colore	L. 490.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ-48 80 col. B/N	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L.59.000
Per A600	L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/

Zool 2

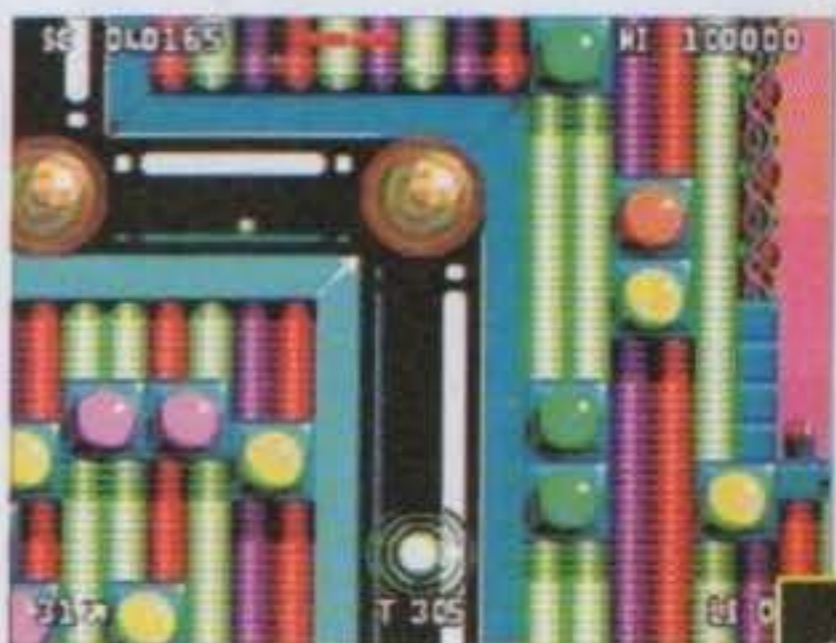
Dalle nebbie del tempo è tornato, ma non da solo: due compagni lo aiuteranno nella lotta per la libertà. Solo una formica ninja può uccidere un'altra formica ninja, ma bisognerebbe spiegarlo ai mostri di fine livello...Zool è di nuovo fra noi, signori, e sembra cavarsela meglio che nella sua precedente apparizione.

La posa di attesa di Zool non ha subito modifiche sostanziali.

Ora Zool è in grado di compiere salti che prima gli erano proibiti.

L'ennesima dimensione è di nuovo assediata dall'esercito del malvagio Krool che, per niente soddisfatto di come sono andate le cose l'ultima volta, ha inviato il suo peggior scagnozzo (che risponde al nome di "Blocco Mentale") a insidiare la pacifica dimensione delle formiche ninja e a fare di tutto perché non dimentichino facilmente quest'avventura.

Classico esempio del genere a piattaforme, con bumper per saltare e fruttini sparsi ovunque

Il gioco è un classico esempio del genere a piattaforme, tipo *Superfrog* o *Sonic*, con bumper per saltare e fruttini sparsi ovunque che vi faranno guadagnare punti (per finire un schermo dovrete raccoglierne il 99%). Ma esaminiamolo punto per punto, cominciando con la schermata delle opzioni: potrete scegliere a quale livello di difficoltà giocare (facile, medio o difficile) determinando quanto tempo avrete a disposizione per completare ciascun livello; selezionare se avere la musica, gli effetti sonori o nessuno dei due; se giocare da soli o in coppia, uno potrà controllare Zool e l'altro Zooz la compagna di Zool (alternandosi al joystick), ma se vorrete potrete avere entrambi lo stesso personaggio. Tutti i movimenti e le armi sono controllati utilizzando il joystick, tranne alcune armi speciali, come la bomba, che esplode quando premete la barra spaziatrice. Durante la sua assenza dalle scene Zool ha imparato delle nuove tecniche, anche Zooz ha la sua arte di combattimento, in uno stile diverso dal suo compagno ninja. Oltre a correre, saltare o abbassarsi, i due personaggi potranno eseguire capriole usando i muri come trampolino o arrampicarsi su pareti e colonne. È davvero notevole la cura degli sprite durante i salti o quando si arrampicano, e molta cura è stata anche dedicata agli sprite dei nemici (in particolar modo ai guardiani di fine livello), tutti i personaggi e anche i mostri hanno

Chi indovina da che gioco è stata tratta questa sezione vince un chupa chupa...qualcuno ha detto Sonic?

http://www.oldgamesitalia.net/

NOTA BENE

Gli appassionati di giochi a piattaforme che dispongono di un Amiga non hanno che l'imbarazzo della scelta. A partire dal quotatissimo *Fire & Ice*, passando per *Superfrog* (ancora più bello e vario di *Zool 2*) e arrivando all'imminente *James Pond 3* le opportunità di divertimento sono molteplici. A voi la scelta, magari accompagnata dalla lettura di qualche vecchio numero di K.

Alcune trovate di questo *Zool 2*, oltre a essere carine dal punto di vista coreografico, aggiungono parecchi punti al divertimento. Questi fasci di energia in movimento, per esempio, ci obbligano a delle improbabili acrobazie per non precipitare.

La simpatica formica ninja ha migliorato la sua abilità di scalatore e riesce ad arrampicarsi con più facilità.

Zooz sembra molto "cattiva" con quella frusta in mano. Tutti sanno, invece, che è lo "zuccherino" preferito di Zool.

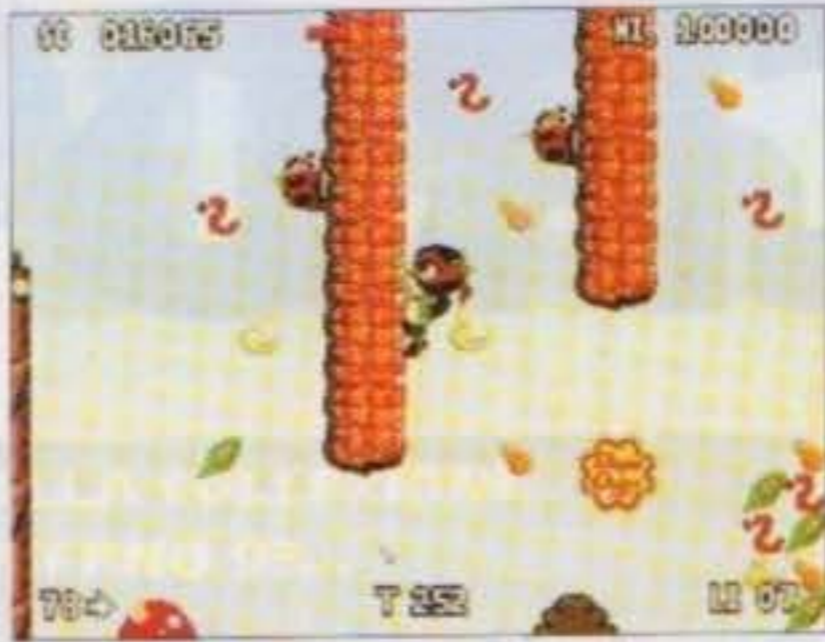
un'impronta ovviamente buffa: il più comico di tutti è Zoon (il cane bicefalo di Zool). Premendo il pulsante di fuoco mentre il personaggio si trova in volo, si eseguirà un potente salto con avvitamento, utile per sfondare soffitti e pavimenti fasulli che abbondano in questa dimensione. Tenete presente che Zool può soltanto attraversare i soffitti e Zooz solo i pavimenti, (se giocate in due è quindi consigliabile usarli entrambi per avere più possibilità di esplorazione). Tenendo premuto il pulsante di fuoco si spareranno dei proiettili con i quali colpire i nemici; Zooz, oltre a fare fuoco, utilizzerà contemporaneamente anche una frusta, mentre Zool utilizzerà la sua arma (i Sai) quando vorticherà in volo.

Zool 2 ci offre 7 zone diverse dell'ennesima dimensione, suddivise in 3 quadri ognuna, il tutto infarcito di mostri e trappole di ogni genere: ovviamente il tipo di avversari che incontrerete dipenderà dalla zona in cui vi troverete: nella prima avrete a che fare con pulcini mannari, coccinelle puntute e falchi mandiboluti, nonché l'immancabile guardiano di fine livello. Nella seconda zona avrete a che fare con materiale elettrico di ogni tipo, torce elettriche, lampadine omicide e cavi elettrici scoperti che vi somministreranno un simpatico elettroshock; le altre zone seguono altri soggetti a tema. Naturalmente, come ogni buon platform che si rispetti, *Zool 2* ha passaggi segreti nascosti nei muri, ma non preoccupatevi, potrete farvi strada utilizzando i proiettili che siete in grado di lanciare distruggendo le pareti, e accedere così a stanze contenenti bonus e gustosi chupa chups (di cui gli abitanti dell'ennesima dimensio-

A differenza del suo compagno, Zooz non può utilizzare i sai quando volteggia per aria.

Queste gommose uova al tegame sono in realtà dei formidabili trampolini, utili per raggiungere altezze insperate.

Un esempio dei passaggi segreti che abbondano in *Zool 2*. A suon di schiaffoni ci facciamo largo alla ricerca di bonus.

http://www.oldgamesitalia.net/

In alto potete verificare quanto i bonus siano numerosi in questo secondo episodio di Zool. A sinistra, invece, possiamo ammirare un tipico esemplare di mostro di fine livello. Sembra un gigantesco caramellone, ma non è per niente "dolce".

Genere Piattaforme
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

- Ottima giocabilità
- Buon controllo dei personaggi

- Originalità nulla

Versione Amiga

Un ottimo lavoro anche dal punto di vista tecnico, non originale ma ben realizzato graficamente, soprattutto per quanto riguarda l'animazione degli sprite. *Zool 2* risiede su due dischetti, la versione per 500 gira perfettamente su tutti i modelli Amiga. È prevista anche una versione dedicata all'Amiga 1200, con ovviamente più colori e sfondi migliori come è già stato fatto per l'episodio precedente del gioco, a cui erano stati aggiunti fondali molto più colorati.

K VOTO

900 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Zool 2 è un ottimo gioco che, nonostante l'assoluta mancanza di idee originali, ha dalla sua un'ottima giocabilità; certo, forse ci si poteva aspettare di più dall'ennesimo gioco a piattaforme, ma comunque garantisce un buona longevità e crea sicuramente quell'interesse che vi porterà a finirlo. Se i giochi di piattaforme vi fanno impazzire questo è sicuramente un titolo che fa per voi, se non ne avete mai giocato uno potrebbe essere un buon modo per cominciare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

ne sono molto ghiotti) che vi faranno guadagnare, naturalmente, un sacco di punti (nella confezione ne troverete uno, potenza degli sponsor). Durante il gioco vi capiterà di incontrare delle colonnine con una lampada rossa che, passandoci vicino, si illuminerà di verde: si tratta di punti di salvataggio intermedi, che in caso di morte vi faciliteranno il compito di finire il livello, dandovi la possibilità di ripartire da lì senza dover rigiocare l'intero livello. Alcuni nemici una volta distrutti lasceranno dei cuoricini con le ali che, se presi prima che riescano a uscire dallo schermo, ripristineranno la vostra energia vitale di un punto. La vostra energia è rappresentata da una barra suddivisa in 5 segmenti, una volta persi tutti sarete morti. Non potrei terminare la recensione senza parlare di Zoon, il super cane galattico, amico inseparabile dei nostri eroi. Se durante il gioco raccoglierete tre simboli rappresentanti il cane, al cambio di zona potrete giocare uno schermo bonus, in stile *Block Out*, in cui Zoon fa la parte della racchetta, abbattendo i vari blocchi potrete raccogliere vari bonus come vite extra. Per concludere devo dire che *Zool 2*, pur non proponendo niente di originale, e prendendo a piene mani idee da giochi come *Superfrog*, *Sonic* e altri, riesce lo stesso a catturarvi miscelando i vari elementi con un'ottima giocabilità, molto maggiore, tra l'altro, della sua prima puntata. Gli sprite si muovono molto più fluidamente e con più frame di animazione. Buona la musica e gli effetti sonori, carina l'idea del sottogioco con protagonista Zoon (comincio a far confusione con tutti questi nomi uguali).

Carina l'idea del sottogioco con protagonista Zoon

Tutto sommato un buon titolo, che non dovrebbe mancare nella vostra ludoteca.

Mario Maron

Se siamo dotati di un buon tempismo possiamo sfruttare i fasci di energia per ottenere valanghe di punti.

Il livello bonus che ha per protagonista il cane Zoon, chiamato anche Baluba Zucca Vuota dagli amici.

http://www.oldgamesitalia.net/

MICRO MA

GIOCO K

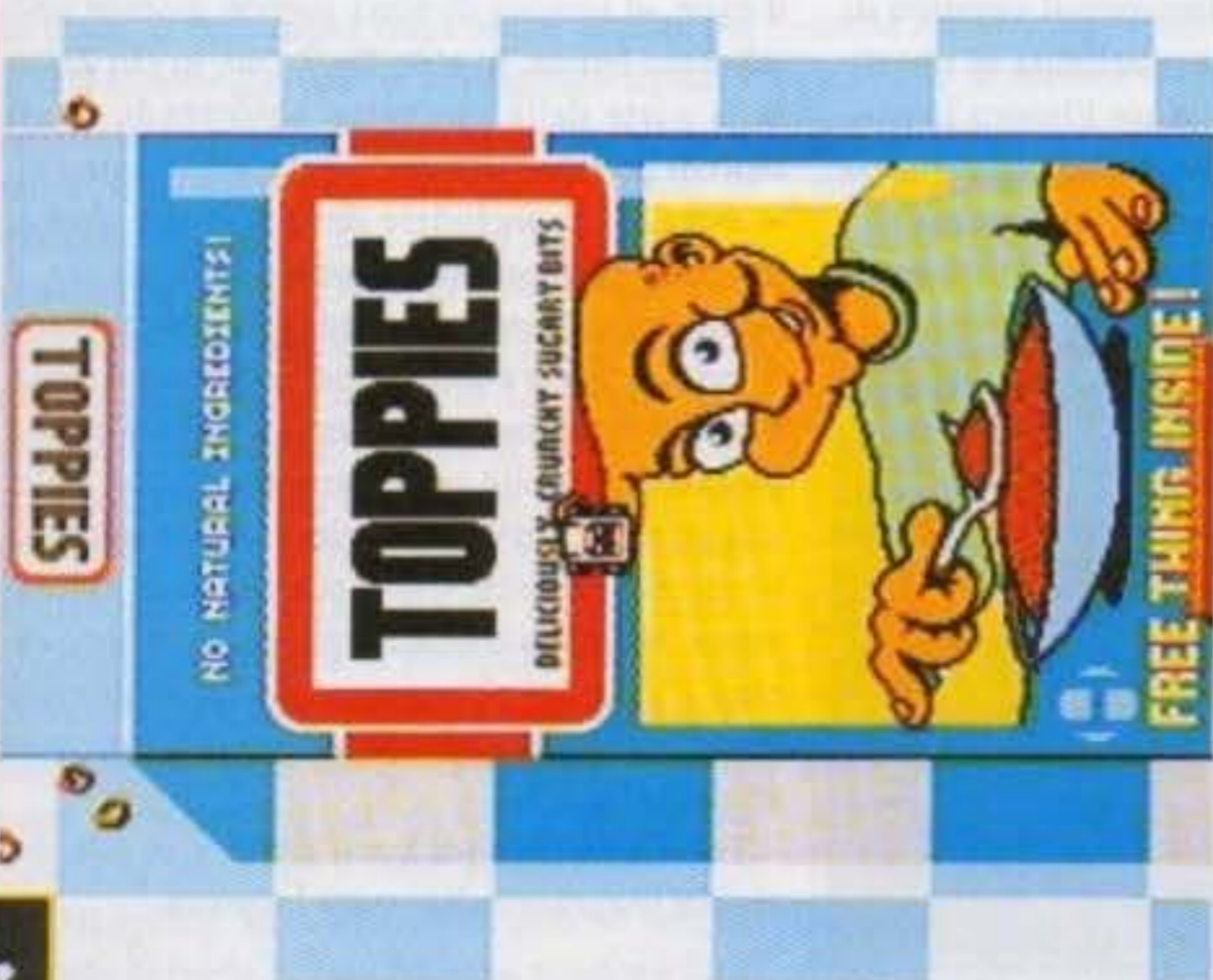
Quattro per quattro, roadwarrior, vetture sportive e turbo wheel: è giunta l'ora di rispolverare la vecchia passione per le automobiline. E credetemi, ne vale la pena!
Dopotutto non capita spesso di poter tornare a divertirsi come dei bambini, quando si giocava in spiaggia.

Tutti abbiamo giocato con le automobiline in tempi più o meno remoti (a meno che qualcuno non lo faccia ancora), quando per divertirsi bastava poco: un paio di macchine e centinaia di percorsi in miniatura, ricavati con fantasia da ogni angolo della casa, giardino o strada. Il tempo passa, crescendo si cambiano gusti e interessi, e gli adolescenti si trastullano con modellini più grandi, radiocomandati e dannatamente costosi: è l'evoluzione del gioco in hobby. Ora grazie alla Codemasters possiamo riprovare tutte le emozioni di quei giorni con questo gioco che simula perfettamente le micro-gare ambientate nei posti più disparati. Le automobiline a disposizione sono nove e vanno dalle superveloci sportive alle dune buggy, ognuna con caratteristiche e ambientazioni proprie (vedi Box).

Le possibilità di gioco sono quattro: testa a testa contro una vettura controllata dal computer, la sfida contro tre avversari, singola e torneo testa a testa per due giocatori. Il nostro pilota, come quelli avversari, può essere scelto tra 11 diversi personaggi, alcuni dei quali posseggono degli handicap che li rendono meno pericolosi degli altri. Prima di iniziare una serie di gare bisogna partecipare alla qualificazione, che si svolge nella vasca da bagno a bordo di un motoscafo; non si tratta di una vera e propria corsa, ma piuttosto un'introduzione al gioco, vista la semplicità e la facilità del percorso.

La longevità è assicurata dai 27 circuiti. Se lo terminerete sarà ugualmente piacevole rigiocarci, specialmente in coppia con un amico

Le gare testa a testa possono essere corse contro un personaggio gestito dalla CPU o un amico; in quest'ultimo caso si potrà quindi scegliere su quale circuito correre, mentre nel torneo per due giocatori il computer selezionerà a caso su quali circuiti si svolgerà la gara. Per vincere un testa a testa bisogna distanziare l'avversario di una schermata, così facendo una delle otto spie presenti nella parte inferiore dello schermo si illuminerà del colore della propria vettura e viceversa; quando tutte le spie sono dello stesso colore, vince quel pilota e si passa al successivo circuito. Se al termine dei tre giri previsti nessuno dei due piloti ha colorato tutte otto le spie, vincerà chi ne ha di più, mentre nel caso che entrambi i giocatori abbiano colorato quattro spie si giocherà il play-off in cui vince la gara chi per primo riesce a distanziare l'altro, e vi giuro che questa sezione è veramente mozzafiato. Il torneo viene vinto da chi arriva per primo a 4 corse. Il punto forte del gioco è sicuramente la sfida contro i tre personaggi gestiti dal computer. Si parte dal tavolo di cucina con le quattro per quattro, e si procede quindi sui banchi di scuola dove ad alta velocità bisogna correre in una pista tracciata col gesso evitando matite, gomme e temperini, passando da un tavolo all'altro utilizzando righelli come ponti fin troppo stretti. Vi garantisco che andare via di... ehm curvare in controsterzo come nel più classico dei rally è veramente una favola, così co-

Su questo rigello perderete spesso secondi preziosi. È facilissimo cadere dal tavolo, purtroppo.

La scatola di cereali ingombra il tavolo della colazione mattutina.

Sulla sabbia si guida con molta difficoltà, attenzione a non sbandare troppo.

CHINES

DIRETTAMENTE DALLA COLLEZIONE AUTUNNO INVERNO 93...

...ecco l'elenco delle nove Micro Machine a nostra disposizione e il loro ambiente non si può dire che ci si annoierà in fretta:

AUTO SPORTIVE: sono velocissime, ma hanno poca tenuta di strada. Corrono sui banchi di scuola.

ROAD WARRIORS: pericolosissime vetture che corrono sul pavimento del garage tra macchie d'olio e bulloni.

CARRI ARMATI: micidiali perché possono sparare agli avversari. Corrono sul pavimento della camera da letto tra biglie e scacchiere giganti.

ELICOTTERI: il giardino è il loro ambiente, ma attenzione a non finire tra il fogliame.

MONOPOSTO F1: questi bolidi hanno una tenuta di strada eccellente e proprio per questo corrono sul tavolo da biliardo (e sui suoi pericolosissimi bordi).

DUNE BUGGY: divertentissima la corsa nella sabbia del cortile tra dune, corsi d'acqua e castelli di sabbia.

MOTOSCAFI: si esibiscono nella vasca da bagno dove devono affrontare terribili vortici e papare di gomma.

QUATTRO PER QUATTRO: corrono sul tavolo di cucina preparato per la colazione.

BIG FOOT: il gigante protagonista della corsa bonus fuoristrada.

me saltare baratri utilizzando trampolini improvvisati, oppure sfrecciare alla massima velocità su scatole di corn-flakes, dune di sabbia, saponette e via dicendo.

È consentito uscire dal tracciato (il che accadrà molto spesso), ma non accorciarlo della metà con una scorciatoia nuda e cruda: bisogna inoltre fare attenzione a non cadere sul pavimento nelle corse su tavoli, banchi e biliardi, perdendo secondi preziosi.

Se si arriva primi per tre gare consecutive si accede al bonus stage, dove alla guida di un Big Foot bisogna completare un impervio circuito fuoristrada nel tempo concesso per vincere una vita extra. La longevità è assicurata dai 27 circuiti presenti e dal fatto che quando, e se, lo terminerete sarà ugualmente piacevole rigiocarci, specialmente in coppia con un amico.

Può sembrare una frase fatta, e infatti lo è, ma vi giuro che non mi sono mai divertito tanto come con questo gioco, ed il voto lo dimostra.

Paolo Verri

MicroMachines Challenge
SPIDER BONNIE MIKE WALTER
MIKE DWAYNE WALTER SPIDER BONNIE

I vari corridori hanno facce simpatiche che mantengono intatto lo spirito giocoso del prodotto.

Sarà facile incappare in qualche errore quando cercheremo di salire sul re di cuori.

Genere Corse
Casa Codemasters
Sviluppatore Interno

- Molto coinvolgente
- Divertimento assicurato
- Immediato
- Longevo

- Audio non eccellente

Versione Amiga

Un eccellente gioco che richiede solo 512K di RAM e che risiede su un solo disco: complimenti alla Codemasters. La grafica è buona, mentre non posso dire lo stesso per il sonoro, limitato a pochi effetti, comunque non influisce più di tanto sul prodotto che soprattutto punta sulla giocabilità da grido. Le Micro Machine possono essere controllate via joystick o tastiera da entrambi i giocatori. Sebbene la tastiera risponda bene ai comandi, il joystick rimane il metodo di controllo più istintivo ed efficace.

K VOTO

905 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Fenomenale!
Un prodotto veramente giocabile e che vale la pena acquistare. Non è facile da finire, ma non per questo l'interesse cala, perché ogni circuito va studiato e memorizzato e, cosa più importante, non stanca. Il gioco a due è molto avvincente; sarebbe stato fantastico poter giocare in due contro altri mezzi invece del testa a testa, ma lo split-screen avrebbe influito sulla velocità e giocabilità, quindi ringrazio i programmatori di non averlo fatto. Il fatto che il livello venga ricaricato in caso di fallimento non infastidisce più di tanto perché gli accessi al disco sono frequenti ma veloci. Troppo bello.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

NB nota bene

Giusto due numeri fa (K54) il buon Yuri Abietti ha citato in questo spazio l'imminente arrivo di *Micro Machines*, quindi non mi resta altro che ricambiargli il favore consigliando *Overdrive* come complemento di *MM*. Il prodotto del Team 17 però non possiede la profondità, la longevità e, azzarderei, il carisma di quello della Codemasters. Vi ricordo *Indy Heat* e il suo ispiratore, *Super Off Road*, molto meno divertenti e coinvolgenti; proprio per questo ve li consiglio solo se siete degli appassionati.

ALIEN BREED 2

È l'anno 2191, la galassia è sull'orlo di una guerra globale. Sono passati 9 anni da quando Johnson e Stone due membri dell'unità di pattugliamento IPC avevano fermato l'invasione aliena di una remota stazione spaziale di ricerca. Ora gli alieni sono tornati e molto più in forze di prima. Riuscirete a fermarli?

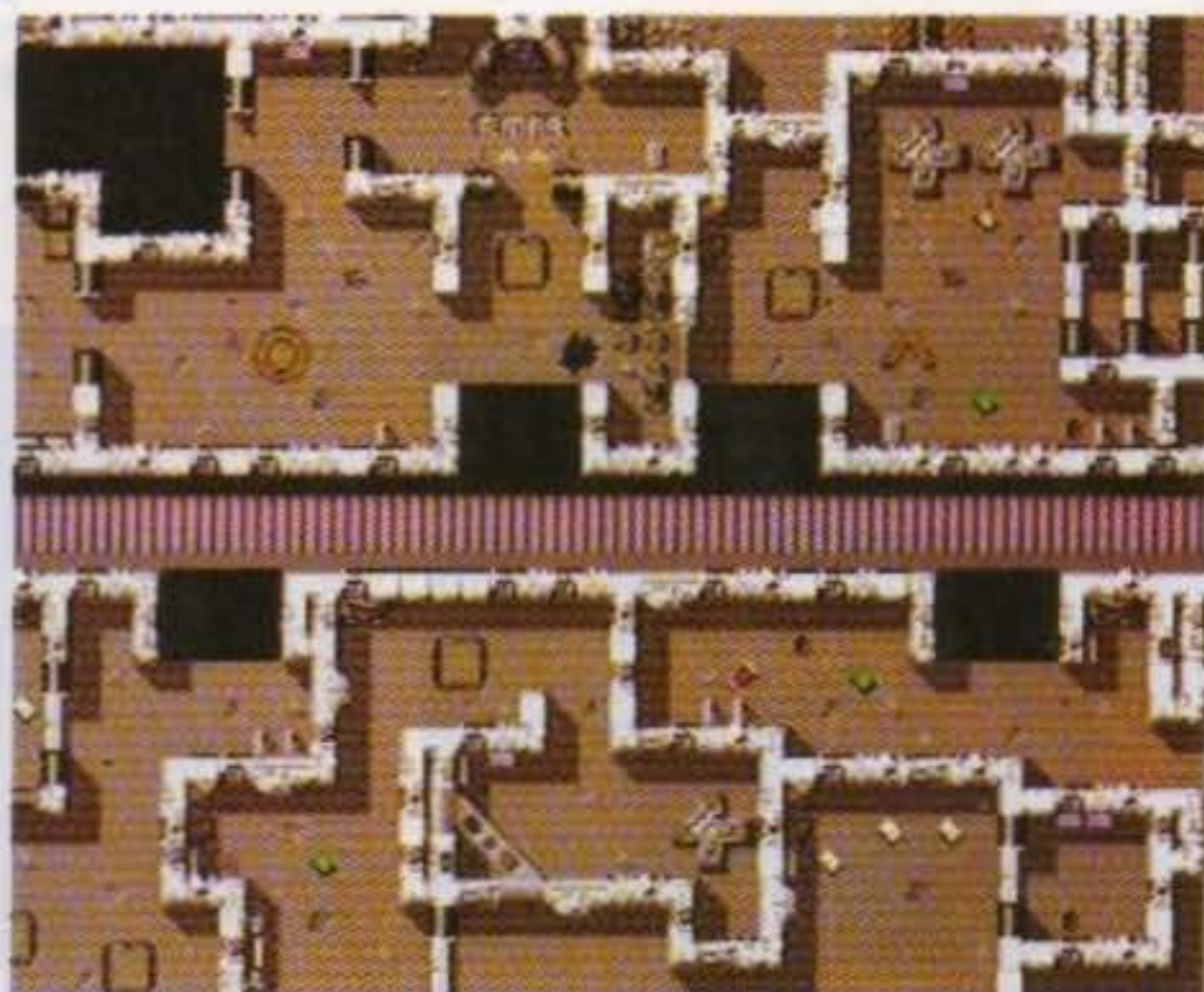
Ne hanno fatta di strada i ragazzi del Team 17! Quando *Alien Breed* uscì, due anni or sono, tutti si meravigliarono per quello che degli "umili" programmatori di demo erano riusciti a creare; ora ogni loro titolo è atteso come un nuovo capolavoro.

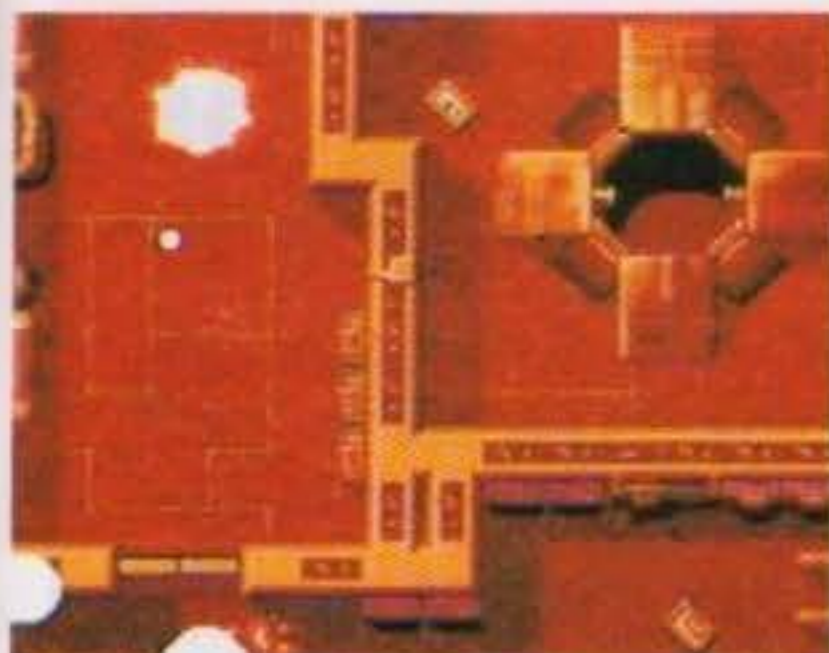
Alien Breed II AGA version è uno dei primi giochi per Amiga 1200 e 4000 che ne sfrutti quasi a pieno le potenzialità. Il gioco è pressoché identico al suo predecessore ma la grafica è di gran lunga superiore, non solo come colori su schermo ma come accuratezza di realizzazione.

9 anni dopo il primo scontro con gli alieni, la squadra IPC è cresciuta di due membri raggiungendo così quota 4. Nelle opzioni potrete scegliere quale personaggio usare, se Johnson o Stone, i due veterani che ben conoscete, oppure i due alieni della squadra: Ruffertoo e Zollux; ogni componente parte con un diverso equipaggiamento, Stone e Johnson sono identici sotto questo aspetto, mentre Ruffertoo possiede alla partenza uno scanner più potente e Zollux ha come arma un laser triplo, a differenza degli altri che partono con una mitragliatrice. Nel menù delle opzioni si potrà decidere se giocare da soli o in coppia (la partita giocata in due, col sistema vai e tritura l'alieno è molto consigliata). Potrete scegliere se i crediti raccolti faranno parte di un fondo comune o se a utilizzarli sarà chi li raccoglie. Ci sono due livelli di difficoltà disponibili: uno facile, quello a cui si dovrebbe giocare *Alien Breed II*, e uno più difficile (sinceramente credo che nessuno vi giocherà: quello più facile è già sufficiente a mettervi nelle peste). Durante la partita vi verranno dati dei codici che vi permetteranno di continuare dai livelli che avete raggiunto, senza dover rigiocare tutto da capo, come succedeva per il primo *Alien Breed*.

È uno dei primi giochi per Amiga 1200 e 4000 che ne sfrutti quasi a pieno le potenzialità

Ora diamo inizio alle danze. Il gioco si snoda attraverso 16 livelli di sparatutto violentissimo, in ognuno vi verrà affidata una missio-

(Versione Amiga 1200) Appena entrati nella stazione vi ritroverete già accerchiati da xenomorfi.

Ecco la mappa del dodicesimo livello nella versione per Amiga 1200. Per finirlo dovrete girarlo tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/

Versione Amiga 500: una volta distrutti tutti i rotori nucleari del livello dovrete trovare in fretta il secondo ascensore per fuggire.

Amiga 500: il lanciafiamme è un'ottima arma, come potete vedere da questo particolare, ma i raggi rimbalzanti sono il massimo!

ne diversa da portare a termine per poter accedere a quello successivo, la missione vi verrà descritta accuratamente ma non abbiate paura: se la dimenticherete, potrete richiamarla semplicemente collegandovi con uno dei numerosi terminali della base.

Il gioco si svolge all'interno di un complesso spaziale diviso in tre aree: alloggio civili, centro ricerca scientifica, centro ricerca militare. Come introduzione a ogni livello c'è una bellissima immagine in HAM8 (da far strabuzzare gli occhi), che vi aiuterà a calarvi ancora di piu nell'atmosfera del gioco. Durante la missione dovrete tener sotto controllo la vostra energia vitale, i caricatori rimasti e il numero di chiavi a vostra disposizione. Nell'esplorazione dei vari livelli potrete raccogliere cassette del pronto soccorso, che riporteranno a pieno la vostra energia, caricatori di ricambio (un caricatore a 300 colpi), chiavi e crediti, che vi serviranno per migliorare armi ed equipaggiamento. Per gli acquisti basterà collegarsi a uno dei terminali disseminati per le stanze del livello, una volta collegati, entrerete nell'Intex system una rete in grado di fornirvi nuove armi o di migliorare quelle che possedete, (ogni arma ha tre livelli di potenza), oppure gli oggetti già menzionati e addirittura un clone (vita extra). Inoltre potrete ottenere informazioni sulla missione in corso e una serie di help on line, (peccato che abbiano tolto la funzione di intrattenimento con il gioco di *Pong*). Per quanto riguarda gli alieni ve ne sono per tutti i gusti, i classici molto resistenti e molto veloci, altri meno veloci e meno resistenti ma con poteri speciali, come il lancio di palle di fuoco o la mimetizzazione, alcuni a forma di ragno, e se gli alieni non bastassero anche le difese impazzite della base vi attaccheranno con torrette mobili e robot armati di lancia razzi. Troverete tutto questo e molto di più in *Alien Breed II The Horror Continues.*

Mario Maron

Genere Sparatutto
Casa Team17
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica
- Buona giocabilità
- Sicura longevità

- Eccessiva difficoltà di alcuni livelli

Versione Amiga

La versione AGA si distingue per un utilizzo di molti più colori (128), rispetto ai 32 che potranno ammirare i possessori di 500 e 600. Entrambe le versioni, comunque, non smentiscono la fama dei programmatori del Team 17, che ancora una volta sono riusciti a sfruttare egregiamente le macchine a loro disposizione.

K VOTO

910 AMIGA

G · GI · A · FK

Un gioco davvero eccezionale sia dal punto di vista della grafica che del sonoro. La giocabilità è elevatissima, anche se a volte risulta troppo difficile completare le missioni. Per quanto riguarda il sonoro è consigliabile collegare l'Amiga allo stereo per godersi appieno le stupende musiche e l'atmosfera che riescono a creare. Ottime le animazioni degli sprite e quella delle armi. Gli sfondi sono incredibilmente ben colorati. Un gioco che oltre all'azione frenetica mischia anche una buona dose di strategia nella scelta delle armi e delle tattiche da adottare.
In definitiva non dovreste lasciarvelo sfuggire.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni

In alto, (versione 1200) un labirinto di stanze in un livello avanzato. Sopra, un particolare (versione 500) dello sprite e del fondale.

GLI EROI

RUFFERTOO
ARMA: machine gun 1° livello
ATTREZZATURA: rm scanner 2° livello
CREDITI: 0
CHIAVI: 5

JOHNSON
ARMA: machine gun 2 livello
ATTREZZATURA: rm scanner 1 livello
CREDITI: 5000
CHIAVI: 5

STONE
ARMA: machine gun 2° livello
ATTREZZATURA: rm scanner 1° livello
CREDITI: 5000
CHIAVI: 5

ZOLLUX
ARMA: triple laser 1° livello
ATTREZZATURA: no
CREDITI: 0
CHIAVI: 10

NB nota bene

Per chi apprezza i giochi che ricalcano lo schema di *Alien Breed 2*, le scelte alternative sono, sostanzialmente, due. Per chi non ha molti soldi da spendere la prima scelta è sicuramente la versione budget del primo Alien Breed che, oltre a garantire un'ottima qualità, è anche un po' più facile del suo successore. Se invece cercate un prodotto più nuovo dovreste dare un'occhiata a *Chaos Engine*, l'ultimo capolavoro dei Bitmap Brothers che consente di giocare in due anche quando si è da soli (uno dei due personaggi è controllato dall CPU).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The SETTLERS

K Gioco K

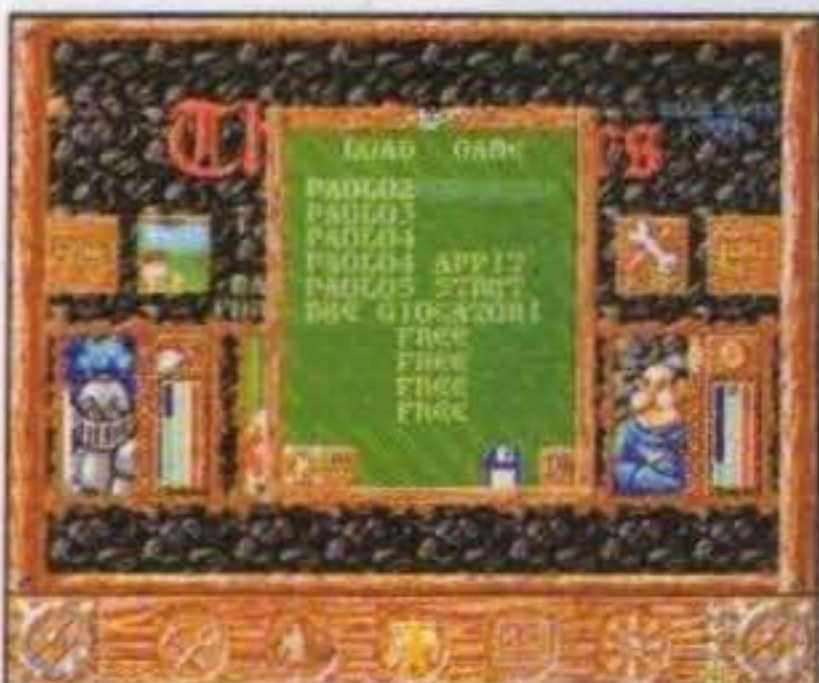
Shakerate l'aspetto manageriale di *Sim City* e la sfida di *Populous*, aggiungete qualche elemento strategico di *Civilization*, e rafforzate il tutto con uno spruzzo umoristico alla *Lemmings*... Avete appena ottenuto il nuovo gioco della Blue Byte!

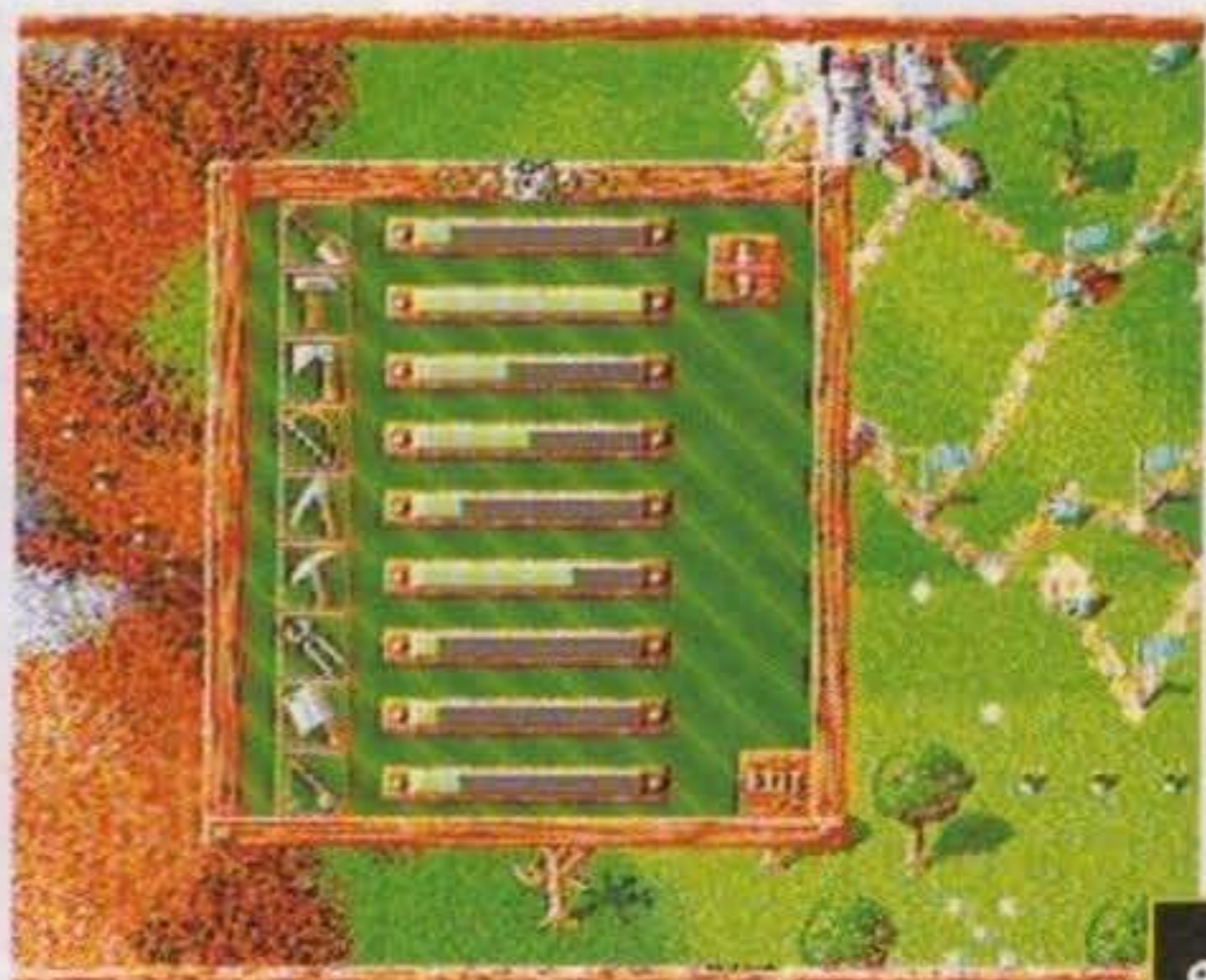
Descrivere un gioco come *The Settlers* non è certo molto semplice: come vi abbiamo già anticipato racchiude in sé la gestione di una intera popolazione alla *Popolous*, la microeconomia di un sistema produttivo, proprio come in *Sim City*, ed elementi di strategia militare degni di Syd Mayer (il papà di *Civilization*). Il risultato è a dir poco sorprendente!

COME UN DIO...

All'inizio del gioco, vi ritroverete in una verdeggiante vallata, con tanto di montagne, fiumi, e magari qualche laghetto o una piccola zona desertica. Il primo passo per entrare nel multiforme universo di *The Settlers* è costruire il Castello, che corrisponde, più o meno, alla posa della prima pietra di un grattacielo. Naturalmente un giocatore saggio non costruisce il suo maniero in una posizione qualsiasi, ma la sceglie accuratamente, cercando una zona ricca di minerali, non troppo impervia, e preferibilmente abbastanza difendibile.

Appena costruito il Castello, il giocatore può subito iniziare a costruire il resto della sua città-stato, scegliendo un edificio tra quelli disponibili. In base al tipo di territorio su cui scorre, il puntatore cambia forma, e può mostrare due frecce, che indicano l'impossibilità di costruire anche l'edificio più semplice, oppure una piccola abitazione, dove si possono edificare costruzioni di medie dimensioni, o prendere la forma di un Castello, se la zona puntata è abbastanza favorevole per costruire un edificio tra quelli più grandi.

Una volta scelto il tipo di edificio e la locazione su cui edificare, dovremo collegarlo con una strada al Castello, per permettere ai Settler (che in inglese significa "Coloni") di iniziare la sua costruzione. Infatti, appena segnato il sentiero, dal Castello inizieranno a uscire, trotterellando a destra e manca, gli omini che abitano questo incredibile mondo in miniatura, che assomigliano in modo impressionante ai *Lemmings* della Psygnosis, soprattutto quando, indecisi sul da farsi, si fermano in mezzo alla strada e si grattano la testa! Come i *Lemmings*, ogni settler, o colono, ha una sua professione particolare: esistono i coloni che hanno il compito di trasportare da una destinazione all'altra le materie prime, oppure quelli che si avventurano nei boschi per abbattere gli alberi, o addirittura dei coloni pescatori, tagliapietre o fornai. Incredibile, vero? Visto che sarebbe stato praticamente impossibile mettere ogni settler sotto il diretto controllo del giocatore (possono essercene fino a 2000 in uno scenario standard!), tranne rari casi, i coloni agiranno indipendentemente dal giocatore, cercando sempre di rendersi utili nel posto giusto. Per esempio, se avete deciso di costruire un'Armeria, vedrete per prima cosa uscire dal Castello un colono con l'elmetto arancione (un livellatore), che si avvia rapidamente (senza che voi gli abbiate assegnato nessun ordine) verso la nuova costruzione: come avrete capito dal nome, il suo compito è

Nello schermo iniziale delle opzioni potrete accedere al disco per salvare o caricare le vostre partite. C'è spazio per dieci salvataggi!

Ecco la tipica presentazione di uno scenario ai suoi inizi: le strade affollate collegano i vari edifici.

Secondo il tipo di "colono" che utilizzerete, potrete compiere diverse azioni e produrre oggetti.

Una volta scelto un territorio idoneo, è possibile costruire edifici più grandi, come castelli e roccheforti.

Dovrete fare delle scelte oculate e sagge se volete battere i vostri avversari in cruentissime battaglie.

di livellare il terreno e di posare la prima pietra, per poi tornare di corsa verso il castello in attesa di un nuovo lavoro. Arriverà quindi un Muratore, che attenderà l'arrivo di materie prime, assi di legno e blocchi di marmo lavorato, portati ovviamente dal Trasportatore, e quindi lo vedrete mettersi all'opera per costruire prima lo scheletro dell'edificio, e poi le pareti e il resto. Una volta che l'Armeria sarà ultimata, il Muratore se ne andrà in cerca di un nuovo cantiere, mentre dal Castello uscirà un Artigiano, diretto all'Armeria, che inizierà la produzione di armi e utensili in metallo.

Ovviamente i coloni non vagano a caso per la rete stradale, ma sono guidati da algoritmi preparati dai programmatori: un trasportatore non si limita a spostare a casaccio le assi da una bandierina (che indica un incrocio) all'altra finché non arrivano per puro caso a destinazione, ma esce dal Castello diretto già verso una nuova strada o un nuovo cantiere. Gli algoritmi probabilmente sono stati studiati per territori piccoli, quindi sono efficaci finché il cantiere è abbastanza vicino al Castello, mentre quando la vostra città inizierà a espandersi, noterete che i coloni impiegheranno più tempo per ultimare un edificio.

The Settlers *mette a nostra disposizione sei scenari di apprendimento, che insegnano, per gradi, come costruire una città efficiente*

D'altra parte questa situazione ricalca i problemi delle città più importanti, quindi non è un difetto, ma casomai un pregio della simulazione, che può essere risolto facilmente costruendo in periferia un nuovo Castello che, oltre a essere un centro difensivo, è anche un nodo nevralgico dell'economia dei coloni. Un vero e proprio difetto, invece, è il modo in cui i cantieri sono costruiti: quando decidete di creare un nuovo edificio, appare un piccolo tratto di strada che collega il punto scelto con una bandierina, che deve poi essere connessa alla rete stradale per permettere ai coloni di arrivare al cantiere. Purtroppo la direzione in cui appare questa stradina (sud-est dal cantiere) non può essere modificata, quindi non potrete collegare direttamente un cantiere a una strada che passa a nord o a ovest, ma dovrete costruire delle stradine secondarie con percorsi assurdi. Per fortuna le strade possono essere costruite con facilità, e in tutte le otto direzioni, quindi non è una grossa limitazione ma rende la rete stradale ancora più intricata e affollata.

LA POLTRONA DI SINDACO...

Tuttavia la costruzione degli edifici è solo una parte dei vostri oneri di guida dei Settler. Il passo successivo è rendere la nuova colonia indipendente dal punto di vista economico, cioè organizzare i coloni in modo che il ciclo produttivo sia completo. Per esempio, per estrarre minerali dalle montagne, avrete bisogno di nutrire i minatori, quindi dovrete costruire delle fattorie, che producono grano, che permette agli allevatori di far crescere i maialini, che poi possono essere macellati nell'apposito edificio. Così potrete estrarre minerali e metalli dalle viscere delle montagne e creare utensili per il fattore, il macellaio e l'allevatore. Il vostro compito, quindi, non è solo quello di costruire la miniera, la fattoria e la macelleria nelle posizioni migliori, ma anche di ottimizzare la loro produzione, in modo che non manchi mai un solo elemento di questa catena. Ogni professione dei coloni è strettamente collegata con le altre, e basta che solo una si "inceppi" perché, prima o poi, anche le altre ne risentano. Molto intelligentemente, i programmatori hanno inserito anche un piccolo "programma di emergenza" che protegge il

La strategia riveste un'importanza particolare in un gioco come questo: è determinanteavere sotto controllo l'economia del regno.

NB nota bene

***The Settlers* accomuna caratteristiche di diversi giochi. Se vi divertite a costruire città (ma anche fattorie, stazioni spaziali, pianeti interi...) vi conviene dare un'occhiata allo splendido *Sim City* e ai suoi discreti derivati, come *Sim Life* o *Sim Farm*. Preferite assumere il ruolo di Dio? *Populous 2* fa per voi! Niente aspetti manageriali: l'unico scopo è fare le scarpe al dio nemico, costruendo una civiltà di fedeli. E come non citare *Civilization*, dove prenderete veramente in mano le redini di una civiltà?**

http://www.oldgamesitalia.net/

giocatore dal cadere in una situazione senza uscita: infatti, se vi ritrovaste senza più assi di legno, non potreste più costruire né segherie, né capanne per i boscaioli, quindi non potreste più produrre legname. In una situazione del genere, saltano fuori delle riserve speciali di legname e di marmo, che vi permettono di risollevarvi, invece che iniziare una nuova partita.

Esistono ben venticinque diversi tipi di costruzioni, che vanno dall'impianto minerario per l'estrazione dell'oro al cantiere navale, e di conseguenza la scelta è molto più vasta di quella, per esempio, di *Sim City* (quasi il triplo). Dovrete espandere la vostra città ordinatamente, cercando di mantenere sempre intatta la catena di produzione, in modo da non costruire edifici che non possano essere sfruttati per mancanza di materie prime.

Certo, non è semplice gestire questo complesso meccanismo, ma *The Settlers* mette a nostra disposizione sei scenari di apprendimento, che insegnano, per gradi, come costruire una città efficiente. Infatti se nel primo sono sufficienti tre soli edifici, per concludere il secondo dovrete aver già capito la catena di produzione del legname, mentre nel terzo imparerete come creare cibo con la pesca, la coltivazione e l'allevamento. Il sesto vi insegnerà a difendervi dagli aggressori...

ALL'ARMI!

Purtroppo non siete soli! Il mondo dei Settler è popolato anche da altre civiltà, guidate da spietati Re e Condottieri, che attendono solo di scoprire un vostro punto debole per attaccarvi e ridurre letteralmente in cenere i vostri sforzi di colonizzatori.

Non preoccupatevi, però, non starete certo con le mani in mano! Infatti, oltre che essere pescatori, geologici, tagliaboschi, ecc., i vostri coloni nel momento del bisogno possono prendere in mano le armi e trasformarsi in Cavalieri senza macchia né paura.

Da buoni governanti, vi conviene quindi preparare un certo numero di coloni nell'arte della guerra, addestrandoli all'interno dei vostri Castelli o disseminandoli in Posti di Guardia sparsi per il confine. Inoltre, per difendere ancora meglio la vostra città, potrete costruire Torri di Guardia o addirittura delle piccole caserme, che possono ospitare molti più cavalieri. Esistono quattro "gradi" di bravura, che differenziano un Cavaliere appena arruolato da uno che ha già combattuto diverse battaglie o che è stato addestrato per molto tempo nel Castello: il 2nd Lance Corporal è la classica recluta, piena d'entusiasmo ma con pochissima pratica; dopo un po' di addestramento può diventare 1st Lance Corporal, quindi Corporal e successivamente ambire alla vetta della gerarchia militare, e prendere quindi i gradi di Capitano.

Come loro comandante, dovrete posizionare i vostri soldati nei punti chiave e, quando siete pronti, lanciare l'attacco contro la città nemica. Vedrete allora i vostri uomini combattere corpo a corpo contro i Cavalieri nemici, contendendosi il dominio della città. State molto attenti, perché ogni Condottiero controllato dal computer ha un propria personalità e una diversa tattica offensiva, quindi mentre uno può attaccarvi di sorpresa al confine, un altro può scegliere di tagliarvi i collegamenti o di distruggervi prima i luoghi di produzione del cibo!

MA NON È FINITA!

Oltre alle missioni di apprendimento, esistono una serie di mondi che dovrete colonizzare e ripulire dagli insediamenti nemici (ce ne possono essere anche tre!). Quando completerete uno di questi mondi-missione, riceverete una password che vi permetterà di riprendere dall'ultimo mondo risolto.

Inoltre *The Settlers* vi permette di giocare anche contro un amico, oltre che contro delle civiltà controllate dal computer: in questo caso lo schermo si sdoppia verticalmente, permettendo a entrambi di giocare in tempo reale (ovviamente avrete bisogno di due mouse). Anche se non è prevista un'opzione per giocare via modem, potrete però giocare sullo stesso computer anche con un vostro amico, invece che "contro". Lo schermo rimarrà sdoppiato, ma entrambi controllerete la stessa civiltà, occupandovi magari di due settori diversi, oppure uno dell'aspetto militare, e l'altro di quello manageriale. Davvero incredibile!

Paolo Paglianti

Genere Strategia
Casa Blue Byte
Sviluppatore Volker Wertich

- Unisce gli aspetti migliori di Populous e Sim City.
- Gira su qualsiasi computer sfruttando al massimo la configurazione.

- Sui computer meno equipaggiati la mappa è un po' piccola.

Versione Amiga

Incredibile! L'intero mondo di *The Settlers* risiede su un solo disco! E per tutta la durata di una partita, il drive non ronza neanche una volta (se non per salvare o caricare). Purtroppo questo sistema riduce le dimensioni del mondo da colonizzare: per esempio su un 500 con "solo" 1 Mb potrete vedere mondi di dimensione 3, mentre su un 1200 dovreste colonizzare mondi di grandezza 5. Il programma pensa da solo a ottimizzare la memoria, e a usarla per visualizzare il mondo più esteso, quindi probabilmente non sentirete né la musica né gli effetti sonori (anche se potete decidere in che maniera ripartire la memoria).

Versione PC

Come la versione Amiga, ottimizza la velocità del vostro processore e della capacità della Ram, quindi non preoccupatevi, se avete un "misero" 386 o un potente 486 DX2: al massimo non potrete sentire le musichette o non potrete colonizzare un mondo immenso, ma solo uno grande...

K VOTO

900 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FX

The Settlers, come *Populous 2* o *Civilization* è un altro passo in avanti nel campo dei giochi di strategia: è divertentissimo costruire una città stato, curarne fin nei minimi dettagli l'aspetto manageriale, e poi combattere per la sopravvivenza contro le altre popolazioni.
La versione Amiga è stupefacente, visto che in un solo disco e in un solo caricamento iniziale, vi permette di muovervi in questo incredibile universo. Certo, su un Amiga 500 l'estensione dello scenario è un po' limitata, ma perlomeno anche gli utenti di questa macchina potranno godersi il gioco e, allo stesso tempo, i possessori di 1200 o 4000 non subiranno limitazioni.
È accurato come *Sim City*, c'è una vera sfida, come in *Populous*, insomma, tutte le caratteristiche che lo rendono un ottimo gioco, con solo qualche lieve imperfezione.
D'altra parte, nessuno è perfetto, no?

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ecco una partita giocata contemporaneamente da due giocatori umani: come potete immaginare, è ancora più divertente.

La mappa nella finestra nera mostra la posizione simmetrica delle costruzioni alleate e nemiche. Si rivelerà utilissima.

DRACULA UN

Dai creatori di *Sherlock Holmes Consulting Detective* un nuovo titolo multimediale, inevitabilmente in inglese, che sfrutta l'onda lunga del successo cinematografico pur senza essere un tie-in. Il conte Dracula spaventerà anche su CD-ROM?

Al centro dello schermo viene "proiettata" una delle numerose sequenze filmate in bassa risoluzione.

L'ambientazione nebbiosa di Dracula Unleashed ricorda molto l'atmosfera dei giochi di Sherlock Holmes

La Viacom è uno dei colossi dell'industria televisiva americana, presente anche in Italia con un assortimento completo di film, telefilm e situation comedy, e ora sembra interessarsi anche al mercato interattivo e videoludico. Nasce quindi la Viacom New Media, un braccio tecnologico che ha rastrellato alcuni dei talenti più interessanti nel campo della multimedialità e che esordisce con questa avventura di ambientazione horror. A dire il vero *Dracula Unleashed* non può essere considerato un'opera prima: anche ad un'analisi superficiale appare evidente la parentela con la serie della ICOM su Sherlock Holmes. La veste grafica è molto simile, in alcuni particolari delle icone si può riconoscere la stessa mano, i comandi per i video restano VCR-like. Cambia invece l'impostazione, a metà tra avventura tradizionale e film interattivo: indubbiamente un passo avanti rispetto alla precedente produzione dello staff

La scenografia rispetta l'ambientazione londinese non solo negli interni, ma anche nelle scene girate in esterni, probabilmente ancora più suggestive

Il primo giudizio positivo lo darei al manuale, "Il diario di Abraham Van Helsing", semplice ma molto curato ed esauriente. Dal prologo scopriremo di essere Alexander Morris, ignaro fratello di quel Quincey Morris che, con Jonathan Harker e il redattore del diario, costrinse la "bestia" a ritornare nel lugubre castello in Transilvania e ivi collaborò alla sua distruzione, a costo della propria vita. Giunti a Londra chiaramente cercheremo di scoprire quali sono le cause della morte di nostro fratello, ma questo scatenerà un susseguirsi di eventi che dovremo fronteggiare nel migliore dei modi.

L'avventura è basata su una serie di videoclip, come lo era *Sherlock Holmes Consulting Detective*, ma in questo caso le sequenze video non sono l'unico strumento per acquisire informazioni e trarre conclusioni; assumono una valenza maggiormente descrittiva e sono subordinate alla raccolta e all'uso di oggetti che si trovano nelle locazioni visitate o in possesso di altri personaggi. Talvolta le animazioni sono addirittura fini a se stesse, non strettamente necessarie per la soluzione, fondamentali, però, per la creazione di un'atmosfera "noir". La sceneggiatura è molto cinematografica e pur conservando una certa linearità asseconda le esigenze dello spettacolo; è facile intuire che alcune situazioni sono state create in funzione di sequenze particolarmente intense dal punto di vista emotivo, spettacolari, oppure semplicemente per consentire agli attori di esibire le proprie innegabili qualità in apprezzati monologhi di chiara impostazione teatrale. All'altezza della situazione la scenografia, che rispetta l'ambientazione londinese "fin de siècle" non solo negli interni ma anche nelle scene girate in esterni, probabilmente ancora più suggestive; pregevoli le inquadrature che non si limitano ai semplici campi e controcampi ma movimentano l'azione con cambi rapidi e angolazioni quasi audaci. Più film, insomma, e contemporaneamente più avventura. Gli avvenimenti non sono del tutto prefissati, ma vengono influenzati da elementi esterni come ad esempio l'orario. Non è proprio il caso di fare visite inaspettate e gli uffici pubblici, come il telegrafo, rispettano gli orari di apertura e chiusura con una precisione tutta inglese; per non parlare del vostro bisogno fisiologico di dormire, che vi impone un certo numero di ore di sonno, tormentato peraltro da terribili incubi, pena lo stramazzamento a terra. Non dimentichiamo gli oggetti: abbiamo infatti a disposizione il "Satchel", ovvero la cartella, un classico inventario contenente le più disparate masserizie raccattate lungo la via, che potremo utilizzare tenendole in mano visitando l'opportuna locazione. Ad esempio, per consegnare un oggetto a qualcuno, dovremo entrare nella casa del destinatario tenendo in mano l'oggetto stesso.

Un prezioso aiuto nel compito di ordinare la mole di informazioni provenienti dai video, giunge dal diario. Sulle pagine del libercolo, alla semplice pressione di un tasto software, potremo annotare i punti salienti di quanto abbiamo osservato, in una calligrafia precisa e leggibile, accompagnata da un commento vocale. Diario che funge inoltre da agenda, contenente indirizzi e nominativi di interesse, fondamentali per indicare e raggiungere luoghi ai quattro angoli di Londra. Gli spostamenti avvengono in carrozza, come si addice a un giovane del vostro rango, e richiedono un tempo ben preciso; esiste la possibilità di cal-

http://www.oldgamesitalia.net/

.EASHED

colare il tempo necessario a effettuare i viaggi, allo scopo di ottimizzare i percorsi in funzione degli orari.

La grafica è in alta risoluzione, con video a un quarto di schermo. In pratica si tratta di digitalizzazioni in bassa risoluzione che vengono visualizzate in 640x400 con 256 colori, per ottenere una maggiore nitidezza e ridurre l'effetto di pixelizzazione. Non è strettamente necessario un lettore di CD-ROM ultra veloce, nonostante il transfer rate elevato si concretizzi in una maggiore fluidità delle immagini. Ottima la qualità del sonoro, onnipresente. Qualsiasi icona, tool o testo ha associata una sezione parlata. Anche l'help in linea è completamente recitato in un inglese perfetto. Eh sì, purtroppo in inglese; ancora una volta compare la limitazione più pesante per la diffusione in Italia di questo tipo di software. Un ostacolo che sarebbe stato facilmente aggirabile con un sistema di sottotitolazione, come avviene nel cinema da millenni.

Ecco la schermata dell'Help on line, comodissimo per tentare di superare i momenti di impasse.

Un sistema che non sembra essere entrato nelle simpatie delle software house anglofone, ostinate nell'utilizzo di quella che è senza dubbio la più importante lingua veicolare ma che, altrettanto indubbiamente, non è alla portata di tutti quando non si presenta in forma scritta ma parlata. Se non altro la pronuncia è quasi oxfordiana. Altro neo è la difficoltà piuttosto bassa, che consente il completamento dell'avventura in tempi piuttosto ridotti. Scelta d'altro canto comprensibile se si guarda il software dal punto di vista del film interattivo: l'utente vuole vedere tutto il più in fretta possibile, e vi assicuro che per le immagini "proiettate" ne vale la pena.

Alessandro Cattelan

Uno degli spezzoni digitalizzati in bassa risoluzione. Il video occupa un quarto di schermo. Lo sfondo è invece in alta risoluzione.

I video non sono gli unici elementi sui quali basarsi per avere indizi. Più importante la raccolta e l'utilizzo di oggetti nelle varie locazioni.

Genere Avventura
Casa Viacom New Media
Sviluppatore Interno

- Buona resa audio-video
- Attori e scenografie di ottimo livello
- Facilità di installazione buona velocità operativa

- Piuttosto facile da completare
- Recitato in inglese

Versione PC CD-ROM

"Spendete centomilate per un gioco su CD e poi questo si installa parzialmente su hard disk!? Non se ne parla nemmeno: l'avventura resta su CD!" Questa sembra essere la filosofia adottata alla Viacom New Media, che approviamo e sottoscriviamo. Per ciò che riguarda grafica e sonoro diciamo che l'alta risoluzione conferisce nitidezza ai video digitalizzati in bassa risoluzione e che il sonoro è tra i più puliti e meglio campionati mai uditi su PC, nonostante non sia previsto il General MIDI. La VGA dev'essere compatibile VESA e possibilmente veloce, mentre per il CD è sufficiente un transfer rate di 150 Kb/s.

K VOTO

857 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

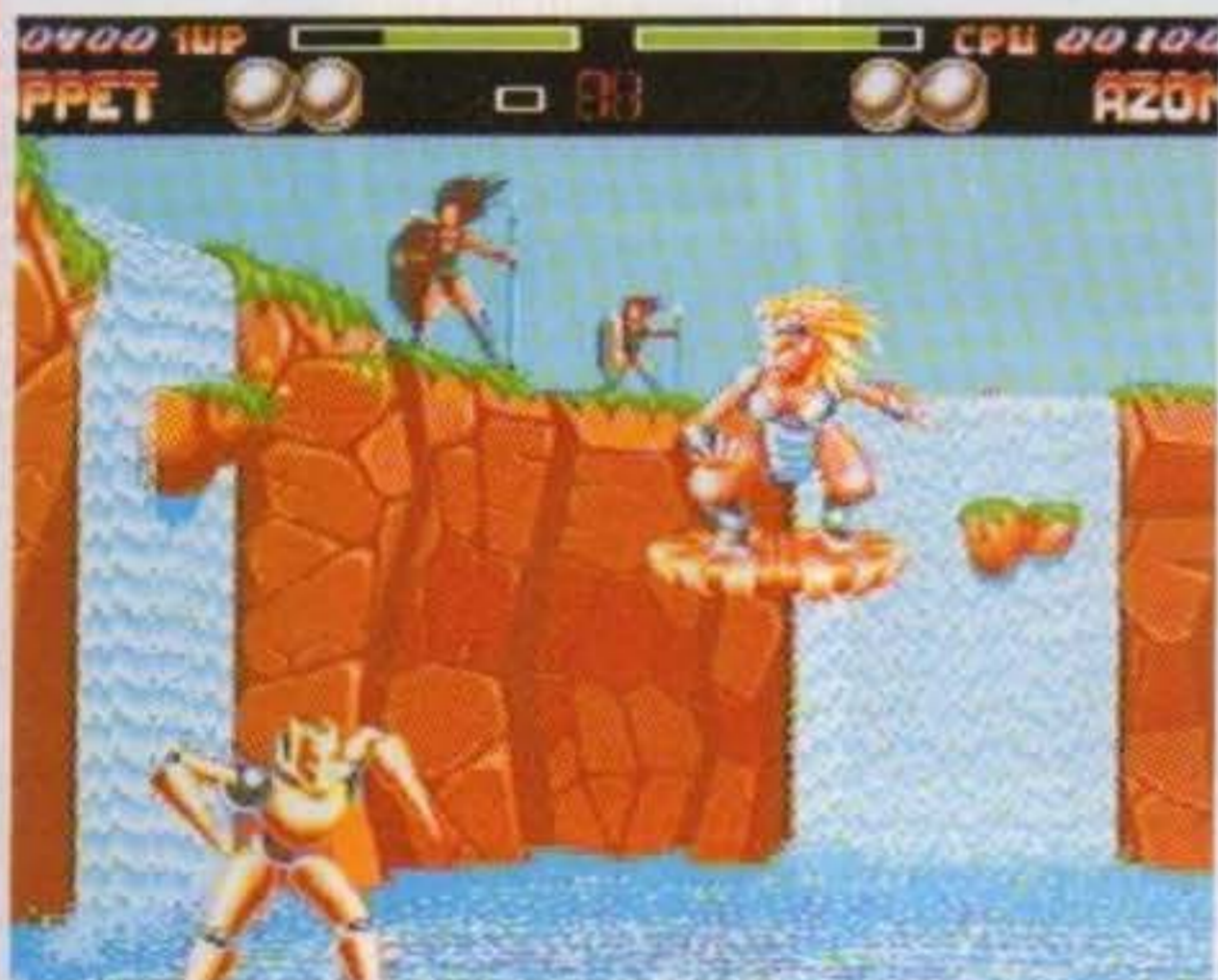
A livello di interattività si tratta di un passo avanti notevole rispetto alle precedenti realizzazioni dello stesso team: vengono utilizzati espedienti sfruttati ma di sicura efficacia, come la redazione automatica del diario, con l'aggiunta di chicche multimediali. Tutto ciò che appare scritto sullo schermo può essere letto, le istruzioni on line sono parlate, persino gli oggetti nell'inventario vengono descritti a voce. Certo, il problema è il solito: chi non conosce l'inglese può fare approdare i propri risparmi su altri lidi, nonostante la pronuncia sia impeccabile (salvo qualche licenza cockney per i rappresentanti del popolino). Per gli anglofili, invece, è una buona occasione di imparare qualche cosa divertendosi; non troppo a lungo, purtroppo, perché non tarderete a leggere la parola fine.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

nota bene NB

Prendete le immagini video di *Sherlock Holmes Consulting Detective*, aggiungete l'impostazione di *Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel*, conservate la nebbiosa e lugubre ambientazione londinese, sfamate qualche giovane e promettente attore di teatro, shakerate con un pizzico di suspence, alta risoluzione a volontà... et voilà! *Dracula Unleashed* è servito. Probabilmente gli sviluppatori, che peraltro provengono dal team di sviluppo del primo dei due titoli, adorano Sir Arthur Conan Doyle. Un cocktail più che discreto anche se non si raggiungono i fasti dello sfavillante *Return to Zork*, un'altro pianeta soprattutto grazie alla rivoluzionaria interfaccia utente.

BODY BLOWS GALACTIC

Ecco l'idilliaco scenario del pianeta Feminion, ricco d'acqua e di cascate: attenzione però agli abitanti, tutt'altro che pacifici (Amiga 500).

Gellom 5 è un pianeta di giungle e di fitta vegetazione in cui i sauri si trovano a loro agio: ecco infatti Kai-Ti alle prese con Dino. (Amiga 1200)

Team 17: un nome che che fa rima con qualità per quanto riguarda i prodotti Amiga. *Body Blows*: un nome che aveva conquistato il titolo di picchiaduro per eccellenza sulla macchina Commodore. E ora il sequel sembra deludere un pò le aspettative, che lo volevano alla pari di SF2 per SNES.

Quelli di voi che hanno passato nottate insonni per cercare di sconfiggere il malvagio Max nel primo *Body Blows*, avranno aspettato con trepidazione e impazienza l'uscita di questo secondo capitolo, fin dalla pubblicazione delle prime immagini in anteprima. Anche noi, in redazione, aspettavamo di poter riprendere il controllo di personaggi come Junior e Danny e, soprattutto, di vedere quali innovazioni erano state apportate al codice originale, quali personaggi aggiuntivi erano stati inclusi, quali "scenari" e ambientazioni, quali mosse speciali, ecc. ecc.

Già dal nome, poi, si prospettavano grosse novità: quel "galactic" nel titolo faceva pensare a mostri alieni, ad armi micidiali, a mosse degne del Re di Hokuto (non so se vi ricordate la puntata di Ken in cui tenta di fare la "mossa della distruzione dell'universo"... Er...).

E le famose immagini di cui sopra, in effetti, sembravano confermare questi sospetti: robot, dinosauri, draghi e cose simili.

Il movimento sembra artificioso, scattoso e abbastanza lento: manca la naturalezza d'azione degli eroi di Street Fighter II o Mortal Kombat

Purtroppo, una volta caricato il programma, ci siamo guardati in faccia tutti quanti un po' increduli...

Il gioco sembrava non reggere il confronto con la nostra immaginazione, con i nostri desideri e le nostre speranze. *Body Blows Galactic* ha fondamentalmente gli stessi pregi e gli stessi difetti di *Body Blows*, anzi, in certi momenti ci è sembrato anche più lento e scattoso del suo predecessore. Indubbiamente i personaggi e gli scenari sono stati studiati molto bene, ma la giocabilità una volta preso in mano il joystick non è certo quella che ci aspettavamo.

I personaggi sono dodici, a due a due originari di un pianeta diverso, campioni scelti dalle razze intelligenti della galassia per combattere in un torneo epico e cerçare di conquistare il titolo di Miglior Combattente Galattico. Abbiamo quindi Junior e Danny per la Terra, i campioni scelti per aver vinto Evil Max in *Body Blows* ed essersi dimostrati i combattenti più capaci del pianeta.

L'arma speciale di Warra è questo soffio di ghiaccio che, vi fermerà per qualche istante. (Amiga 1200)

http://www.oldgamesitalia.net/

Questi due poveracci dovranno affrontare altri dieci sanguinari guerrieri. Dal pianeta Miasma (un toccasana per gli asmatici) provengono Puppet (una sorta di pupazzo fatto di coni appuntiti e sfere) e Phantom (uno gnometto con un saio e delle sfere di energia). Feminion è rappresentato da due donne (neanche a dirlo): Kai-Ti (il mio personaggio preferito, fortissima e bellissima) e Azona (una combattente specializzata nella lotta con una sorta di piattaforma anti-gravità). Gellorn-5 ci offre due personaggi veramente singolari (alieni, soprattutto): Dragon (un bestione rettiloide fortissimo e piuttosto agile, molto pericoloso) e Dino (un dinosauro cavalcato da una specie di goblin cattivissimo). Il penultimo pianeta è Eclipse, da cui provengono Warra (uomo di ghiaccio capace di "freezare" gli avversari, un po' come il Sub Zero di *Mortal Kombat*) e Inferno (una specie di elementale del fuoco capace di roteare velocissimo sullo schermo).

Infine dovremo battere i campioni di Titanica, il pianeta più evoluto tecnologicamente dell'intera Galassia: Tekno (un vero e proprio robot con missili e braccia retrattili che afferrano l'avversario a distanza) e Lazer (un umanoide capace di lanciare terribili triangoli di energia luminosa).

Non c'è che dire, le idee non mancano per creare situazioni e personaggi abbastanza originali e divertenti, disegnati bene e curati nei dettagli, allora cosa manca? Tanto per cominciare abbiamo riscontrato una certa scarsezza nella quantità di frame per le animazioni dei personaggi stessi. Il movimento sembra artificioso, scattoso e abbastanza lento: manca la naturalezza d'azione degli eroi di *Street Fighter II* o *Mortal Kombat*... (E non venitemi a dire: "vabbè, che c'entra, quelle sono console"; andatevi a leggere la recensione di *Mortal Kombat* per Amiga e stupite).

Che il sistema di controllo "joystick" abbia delle indubbie limitazioni rispetto all'uso di un joypad a più pulsanti è ovvio agli occhi di chiunque, quindi un picchiaduro o uno sparatutto su home computer partono con un leggero svantaggio rispetto alla versione degli stessi giochi per console: ciò non toglie che questo *Body Blows Galactic* mantiene certe scelte già valide per il primo capitolo, che, a mio parere non sono ottimali. Prima fra tutte: la gestione delle mosse speciali. Ogni personaggio ha una mossa speciale che si può compiere semplicemente tenendo premuto il pulsante di fuoco abbastanza a lungo. Si tratta sicuramente di una soluzione semplice e pratica, ma poco utile in termini di gioco: gli avversari possono continuare a farla sei o sette volte di seguito senza attendere neanche un secondo, mentre noi no... Non credo che il livello di difficoltà possa essere aumentato con trucchi come questo... Insomma: non è che *Body Blows Galactic* sia un brutto gioco: è che con l'uscita di un titolo come *Mortal Kombat* viene visto una luce completamente diversa e nuova.

Yuri Abietti

Sopra e in alto: **tre immagini della versione per A1200: gli scenari, sono molto ben curati e dettagliati.**

Genere Picchiaduro
Casa Team17
Sviluppatore Interno

- Buona grafica
- Ottimi gli sprite dei personaggi
- Buona colonna sonora

- Animazioni con pochi frame
- Azione un po' lenta e scattosa

Versione Amiga

Il gioco risiede su due dischetti, non installabili. È compatibile con tutte le versioni di Amiga e richiede almeno un Megabyte di RAM per girare. La grafica è ben realizzata, così come il sonoro, anche se, ovviamente, più povera rispetto alla versione per Amiga 1200/4000.

Versione A. 1200/4000

Sempre su due dischetti non installabili, purtroppo, il gioco è stato notevolmente migliorato soprattutto dal punto di vista grafico/sonoro: più voci digitalizzate, molti più colori su schermo (sfruttando l'AGA Chipset) e una velocità leggermente maggiore di esecuzione delle mosse.

K VOTO

790 AMIGA 1200

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Purtroppo questa volta il Team 17 non ha dato il meglio di se stesso: le animazioni potevano essere più fluide e dotate di più frame, i personaggi potevano essere curati maggiormente o forse essere più numerosi, ma in generale è proprio l'azione di combattimento che è stata lasciata a un livello terribilmente simile a quello del primo capitolo della serie, con tutti i suoi pregi e tutti i suoi difetti. Le possibilità di gioco a due o di torneo con diversi giocatori umani, anche se divertenti e sicuramente più coinvolgenti del semplice gioco contro il computer, non cambiano sostanzialmente il giudizio finale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

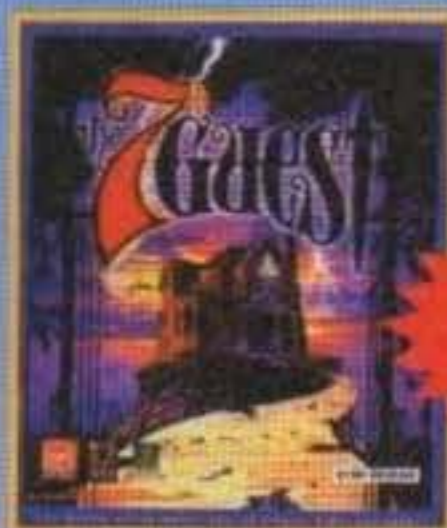
minuti ore giorni settimane mesi anni

nota bene NB

Se amate i picchiaduro e possedete un Amiga vi consiglio di dare un'occhiata al primo titolo di questa serie: *Body Blows*, un gioco più tradizionale con campioni dei vari paesi che si scontrano e il classico cattivone finale alla *Street Fighter 2*.
Ma naturalmente la cosa migliore, a mio parere, sarebbe acquistare il recentissimo *Mortal Kombat* della Virgin, una delle conversioni meglio riuscite della storia (Grrr, maledetta US Gold!...) e sicuramente il miglior picchiaduro per Amiga attualmente in circolazione.
Fra le ultime uscite segnaliamo anche *Tube Warriors* della Dynabyte.

CD-ROM: ORA PUOI SCEGLIERE

Richiedete il catalogo completo con oltre 600 titoli

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari

The 7th Guest (Dos e Mac) by Virgin

offerta speciale £ 119.000

Hell Cab by Time Warner Interactive

offerta speciale £ 180.000

CD-ROM PER DOS E MAC

- Beyond Shadowgate by Icom
- Blue Force by Accolade
- Conan the Cimmerian by Virgin
- Cover Girl Poker by On Line
- Curse of Enchantia by Virgin
- Dagger of Amon Ra by Sierra
- Dinosaurs MPC by Psygnosis/Sony
- Dune by Virgin
- Dracula Unleashed by Icom
- Eye of the Beholder 3 by SSI
- Fatty Bear by Electronic Arts
- Great Naval Battles by U.S. Gold
- Iron Helix (Mac) by Spectrum Holobyte
- King's Quest 6 by Sierra
- Learn to Speak English from Italian by Hyperglot
- Legend of Kyrandia by Virgin
- Leisure Suit Larry 6 by Sierra
- Lord of the Rings by Interplay
- Lunicus (Mac) by Cyberflix
- Mad Dog McCree by Eduquest/IBM
- Mantis Experimental Fighter by Microprose
- Motor Stars by Revell
- Napoleonics by On Line
- Police Quest 4 by Sierra
- Return of the Phantom by Microprose
- Return to the Moon by Lunar Eclipse
- Return to Zork by Infocom/Activision
- Ringwold by Accolade
- Sherlock Holmes 1,2,3 by Icom
- Shuttle by Virgin
- Sim Ant Enhanced by Interplay
- Sim City Enhanced by Interplay
- Space Quest 4 by Sierra
- Spirit of Excalibur by Virgin
- Star Trek Enhanced by InterPlay
- The Journeyman Project (Mac) by Presto Studios
- Ultima I-VI by Origin
- Wing Commander 2 Deluxe by Origin

Nuovo!

CD-ROM PER AMIGA CD32

Titolo	Prezzo
D/Generation by Mindscape	£ 62.000
Humans I + II by Gametek	£ 62.000
Inferno by Ocean	£ 62.000
James Pond 2 - Robocod by Millenium	£ 62.000
Jurassik Park by Ocean	£ 62.000
Morph by Millenium	£ 62.000
Overkill/Luna-C by Mindscape	£ 62.000
Pinball Fantasies by 21st Century	£ 72.000
Ryder Cup by Ocean	£ 62.000
Sleepwalker by Ocean	£ 62.000
Surf Ninjas by Flair Software	£ 62.000
T.F.X. by Ocean	£ 62.000
The Lotus Trilogy by Gremlin	£ 62.000
Trolls by Flair Software	£ 62.000
Winter Super Sports by Flair Software	£ 62.000
Zool by Gremlin	£ 62.000

Serie completa dei CD Aris Media Clip, Chestnut e Walnut Creek disponibili a partire da £ 53.000

N.B.: I prezzi non comprendono l'IVA (12%) e possono variare

BRAINWAVE Entertainment
Via del Babuino, 76 - 00187 Roma

Ordinazioni e informazioni:
☎ 06/3221742 (4 r.a.)
Fax 06/3213335

stefanoverardi

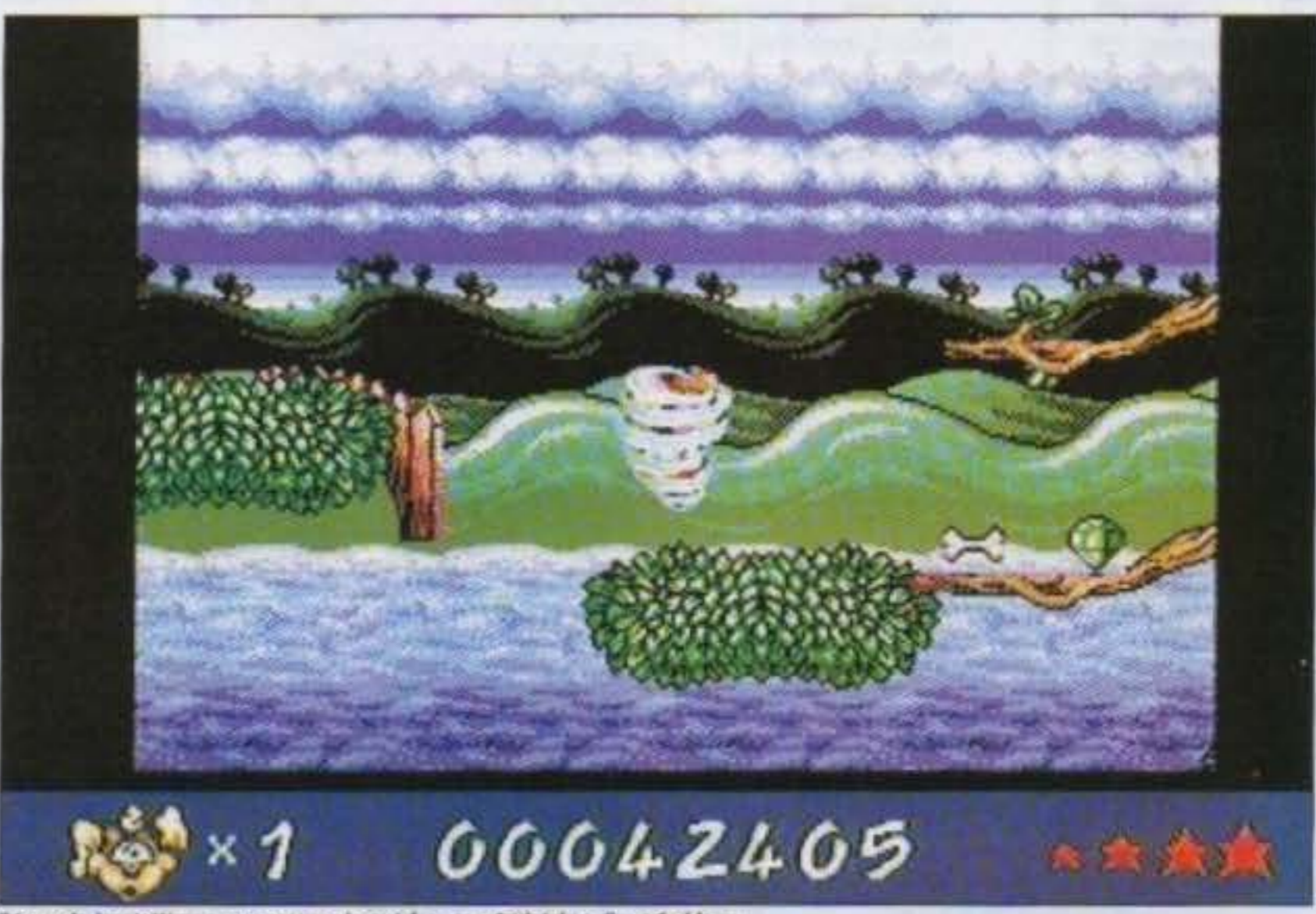
Cercasi agenti e rivenditori per zone libere

http://www.oldgamesitalia.net/

WONDER DOG

L'affascinante storia di un cane che, incurante dei pericoli, rischia la propria vita per salvare quella degli altri. Sembra la trama di un film di Lassie? Beh, invece...direttamente dal Mega CD arriva Wonder Dog!

Gli "altri" protagonisti della storia non sono esseri umani bensì i non meglio identificati abitanti del pianeta K-9. Come tutti sanno, tale corpo celeste è sempre stato luogo di pace e serenità, fino al giorno in cui il feroce Pitbully (il cui nome incute di tutto, tranne terrore), viene a sapere dalle sue ben informate spie, che gli scienziati di tale pianeta hanno scoperto il potente siero "Wonder" dalle sbalorditive proprietà. In verità anche Wanna Marchi lo scoprì, ma preferì continuare a vendere creme dimagranti alle alghe. L'Armata Spaziale di Pitbully sferrò quindi un decisivo attacco al pianeta indifeso; fortunatamente gli scienziati riuscirono a iniettare il siero a un cucciolo e lo spedirono a zonzo per l'universo a bordo di una capsula spaziale. Il cucciolo vagò per molto tempo, fino a quando non giunse sul nostro pianeta. L'ex "dog", ora Wonder Dog, dovrà superare mille ostacoli prima di acquisire abbastanza esperienza ed abilità per poter tornare sul proprio pianeta e liberarlo dal dominio di Pitbully. A dire la verità il nostro eroe non è che abbia acquisito poi tante capacità e si limita a sparare delle stelline e a saltare più di ogni altro cane grazie a delle orecchie di dimensioni spropositate; inoltre i suoi movimenti ad inerzia ricordano molto una formica della dimensione N. Premendo il pulsante di fuoco il cane spara le stelle; più a lungo viene premuto, più il raggio e la distanza del lancio aumenteranno, in modo da colpire nemici situati in alto e lontani. Quando Wonder Dog viene colpito da un nemico, perde un punto di energia, indicata dalle orecchie nella parte inferiore dello schermo; dopo tre punti si perde una vita e bisogna ricominciare dall'inizio del livello oppure dall'ultima delle bandierine disseminate per il livello vicino da cui si è passati. La manovrabilità del personaggio non è eccellente perché spesso l'effetto inerzia dei suoi spostamenti risulta una scelta non troppo azzeccata. Nel corso dei livelli è possibile raccogliere bonus che ci regalano punti, energia o vite; il tornado rende invincibili per un breve periodo di tempo, ogni cento ossi raccolti si guadagnerà una vita, gli "smile" scoprono piattaforme nascoste e le ali riportano l'energia allo stato iniziale. In ogni livello sono inoltre presenti numerose porte segrete che danno accesso a stanze piene di bonus; in tutto il gioco ce ne sono sessanta e sta a voi scoprirle. Il primo livello è ambientato nella prateria dei Bunny Hop piena di animaletti carini che cercano di farvi la pelle. Volpi, cagnoloni, ricci e trappole per selvaggina sono solo alcuni esempi di

Utilizzando le orecchie come ali è possibile raggiungere qualsiasi altezza (o quasi).

Il tornado è un'ottima arma: nessuno lo può fermare. Andatelo a dire a Saddam...

Gli "smile" rivelano piattaforme nascoste che ci aprono nuove vie di passaggio.

I blocchi che ostruiscono l'entrata di questa grotta possono essere abbattuti con le solite stelline.

Genere Piattaforme
Casa Core Design
Sviluppatore Victor

• Tecnicamente eccelso
•Password

• Controllo non immediato
•Sonoro limitato
•Schermo piuttosto confuso

Versione Amiga

Tecnicamente impeccabile. Necessita di un mega di RAM, grazie al quale avrete scrolling parallattico multidirezionale ultra-fluido, 50 frame al secondo, 100 frame di animazione per il personaggio principale, 400 nemici diversi: requisiti che accrescono sicuramente la fama della Core nel campo dei platform (nessuno ne ha mai dubitato). L'unica pecca rimane il sonoro: se da un lato le musiche sono molto buone, d'altro canto gli effetti sono pochi e abbastanza scarsi. Due dischetti bastano per tutti e 20 i livelli.

K VOTO

720 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Globalmente si tratta di un buon gioco che però stenta a coinvolgere per colpa del sistema di controllo non molto immediato. Non dovete sottovalutare questo particolare perché la giocabilità in un platform è fondamentale, e alla Core dovrebbero averlo già capito visti gli ottimi risultati ottenuti fino ad ora. È possibile che il senso di frustrazione abbia la meglio prima che riusciate ad acquistare la padronanza dei movimenti. Il sistema di password sta finalmente diventando lo standard dei giochi di piattaforme ed influisce molto positivamente sulla longevità (anche se eliminerei i soliti cattivoni di fine livello).

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

cosa si nasconde nella prateria. Ma soprattutto ai Bunny Hop bisogna fare attenzione: si tratta infatti di una specie di coniglietti saltellanti molto carini e pacifici, ma irascibili al punto che basta colpirne uno per scatenarli contro di noi, trasformandoli in pericolosi avversari. Il viaggio continua poi sottoterra, dove tra vermi, roditori e talpe mutanti non sarà facile trovare la via d'uscita. Da qui in poi le cose si fanno più serie e bisogna passare per luoghi pieni zeppi dei peggiori elementi dell'intera Galassia di Mutt, per poi passare alla luna infestata di astronavi aliene. Maiali e scimmie volano sul Pianeta Assurdo, ma non c'è tempo da perdere, quindi è meglio farsi strada tra le pericolose ed altrettanto strane creature di questo pianeta per arrivare finalmente su K-9, dove ci aspetta lo scontro finale . Come avrete notato, il viaggio per il pianeta K-9 è lungo e insidioso: sono 7 mondi divisi in 18 livelli (ce ne sono anche due nascosti) con i relativi guardiani, ma fortunatamente i programmatori hanno pensato bene di inserire delle password in modo da tenere alto l'interesse (probabilmente anche loro hanno capito che non tutti si divertono a ripetere i livelli già superati ad ogni partita). In conclusione lasciatemi dire che Wonder Dog non aggiunge niente di nuovo al panorama videoludico, ma non per questo si tratta di un prodotto che non valga la pena acquistare. È un vero peccato che i playtester non si siano soffermati abbastanza sul metodo di controllo che poteva essere migliore; forse hanno pensato che un po' più di pratica ed applicazione da parte del giocatore avrebbe colmato le loro lacune.

Paolo Verri

NB nota bene

Tanti, ma proprio tanti prodotti costituiscono un ottimo complemento per WD; pochi, ma proprio pochi valgono veramente l'acquisto. Comincerei da *Chuck Rock 1 e 2* molto completi e accattivanti, che rappresentano l'alternativa d'eccellenza a questo prodotto della Core. Lo so che *Turrican 3* non ha molto a che fare con *Wonder Dog*, ma si è beccato un bel 910 (K54) e rappresenta un must per i patiti del genere. A proposito di must, non bisogna dimenticare quello che molti ritengono (non a torto) il migliore gioco di piattaforme in circolazione: *Superfrog*, una vera libidine per gli appassionati. Il veloce e pacchianamente colorato *Zool* possiede gli stessi movimenti a inerzia di *WD*, ma sono meno fastidiosi e soprattutto possono essere eliminati nelle opzioni.

Come potete vedere la grafica in Wonder Dog è molto carina, e ricorda molto da vicino un cavernicolo e relativo figlio...

http://www.oldgamesitalia.net/

LIBERATION

CAPTIVE 2

Finalmente!!! Tony Crowther, uno dei migliori talenti della scena del divertimento elettronico, torna sui nostri schermi con il seguito del gioco epico che lo lanciò nel mondo dei 16-bit: *Captive*. A sua disposizione, questa volta, ci sono la capacità grafica, sonora e di immagazzinamento dati del nuovo Amiga CD32. Riuscirà a sfruttarle appienamente?

Uscito per Amiga un paio di anni fa, *Captive* rappresentò a suo tempo una benvenuta variante nel panorama degli adventure con vista in prima persona, fino a quel momento dominato dal genere fantasy di *Dungeon Master* e *Eye of the Beholder*. *Captive* proponeva una trama fantascientifica, quattro simpatici robot e una serie di prigioni generate casualmente dalle quali fuggire.

Gli avvenimenti di *Liberation - Captive II* hanno inizio qualche tempo dopo la fine del primo gioco. Siamo nel XXVII secolo, in una sterminata città in stile - manco a dirlo - bladerunneriano. Un'introduzione ricca dal punto di vista del sonoro e del parlato digitalizzato, ma povera graficamente, ci introduce nello scenario: una potente megacorporazione ha firmato con il governo un contratto per la fornitura di droidi da impiegare nelle operazioni di sicurezza. Una serie di avvenimenti casuali porta il nostro eroe a scoprire che gli esseri artificiali non funzionano perfettamente: in particolare, uno di essi ha ucciso un prigioniero durante un interrogatorio e l'agente di polizia che avrebbe dovuto sorvegliarlo. L'incidente è stato insabbiato in gran fretta (sembra che di questo si sia occupato un certo italiano...), e della morte del prigioniero è stato incolpato un innocente. La stessa procedura è stata utilizzata per ogni incidente successivo, mentre la megacorporazione sta freneticamente cercando di capire che cosa non funziona nei suoi droidi.

Chi siederà su questo trono. Forse è solo una semplice sedia, resa più imponente dalla grafica "blocchettosa" di *Captive 2*.

Questo tizio non ha l'aria di passarsela troppo bene. Quali enigmi si nasconderanno fra le fredde nevi di questa base?

Quando il nostro eroe scopre ciò che è successo in realtà, riattiva i suoi quattro vecchi droidi che lo avevano aiutato a fuggire dalla prigione tanto tempo prima, e li spedisce nella giungla dell'immensa città con la missione di liberare i prigionieri accusati ingiustamente.

Occorre dire che l'introduzione ci dà un'idea di quanto ci aspetta non solo per quanto riguarda la trama. Guardandola sono rimasto stupito dalla qualità della musica di accompagnamento e dell'audio, ma la grafica e le animazioni... beh, non si discostano molto dalla qualità media di un normale gioco per A500. Forse sono anche inferiori. Questo indizio mi ha fatto capire che mi trovavo davanti a un gioco inizialmente sviluppato per Amiga basici, e più tardi adattato per la nuova piattaforma di casa Commodore. In particolare, la grafica non è a 256 colori, ma solamente a 16, ed è piuttosto primitiva.

Per fare un paragone, la grafica di *Black Crypt* - un gioco pubblicato oltre un anno e mezzo fa - è molto migliore.

La struttura di gioco ricorda da vicino sia il primo *Captive* che i classici *Dungeon Master* ed *Eye of the Beholder*. Il centro dello schermo è occupato da una grande finestra che mostra l'ambiente di gioco, mentre ai quattro angoli si trovano finestre più piccole che mostrano lo status dei droidi. In qualsiasi momento è possibile richiamare informazioni più dettagliate su ognuno, incluso l'equipaggiamento trasportato e i suoi innesti cibernetici, che variano da arti artificiali a chip capaci di migliorare alcune delle prestazioni del possessore. Naturalmente non tutti gli innesti e i chip possono essere utilizzati contemporaneamente, e ogni volta occorre effettuare una scelta in base alle circostanze. Mentre il primo *Captive* si svolgeva in-

L'inventario ricorda molto quelli già visti in decine di giochi di questo tipo. Risulta comunque abbasstanza funzionale.

Un oggetto viene evidenziato dal nostro cursore. Ricercare tutti gli indizi è importante, come del resto in tutte le avventure.

L'introduzione animata, nonostante la grafica spartana, riesce in maniera adeguata a calare il giocatore nell'atmosfera dell'avventura.

teramente al chiuso, l'ambiente di gioco di *Liberation* è molto più vasto e variegato. La città è divisa in nove zone separate, ed ogni zona è a sua volta divisa in vari livelli.

Dal livello della strada si può accedere agli edifici. Il livello sotterraneo ricorda il primo livello della città di *Nathan Never*, ed è una giungla popolata da personaggi pericolosi ed equivoci, mentre il livello dei tetti è altrettanto pericoloso. Inoltre i droidi possono entrare negli edifici ed esplorare il loro labirinto di stanze e corridoi.

Una cosa interessante del movimento è che, pur avvenendo con le tradizionali rotazioni a 90°, tra un punto di vista e quello adiacente è stato inserito un frame che mostra l'ambiente di gioco con un'angolazione di 45°, aumentando l'illusione di fluidità.

Trovare la strada in un ambiente di gioco così vasto non è facile, ma fortunatamente ci sono vari modi per spostarsi agevolmente. Uno dei chip in possesso dei droidi è il *mapper*, un gioiellino capace di memorizzare la posizione di un luogo e di condurre i droidi fino ad esso automaticamente. Ai lati delle strade si possono trovare videoterminali con memorizzate informazioni su tutta la città, e da essi è perfino possibile chiamare un taxi (quattro droidi che chiamano un taxi... è proprio vero che i taxisti metropolitani vedono di tutto). Infine, male che vada si possono sempre chiedere informazioni a qualcuno.

Già, perché il gioco non prevede solo sparatorie frenetiche, ma anche - e soprattutto - indagini ed esplorazione. All'inizio di ogni livello non abbiamo la minima idea di dove sia rinchiuso il prigioniero che dobbiamo liberare, o di come possiamo farlo.

Per scoprirlo occorre viaggiare parecchio per tutta la città, parlando con le persone e i droidi incontrati, alla ricerca di indizi fondamentali. Naturalmente prima o poi capiterà di imbattersi in qualcuno di ostile, per non parlare dei robot addetti alla sicurezza della megacorporazione, che ingaggeranno combattimenti veloci e frenetici. Fortunatamente i nostri droidi sono robusti, e dotati di un dispositivo di riparazione automatico, ma raccogliere armi un po' più potenti di quelle con cui iniziamo il gioco non sarà comunque male...

La grafica e le animazioni non si discostano molto dalla qualità media di un normale gioco da A500

Vincenzo Beretta

Il texture mapping utilizzato per gli interni cambia di sovente per consentire di non annoiarsi troppo...basterà?

Quel guardiano assaggerà presto il piombo delle nostre Colt! Non siamo John Wayne ma i nostri droidi se la cavano piuttosto bene.

Genere Avventura
Casa Mindscape
Sviluppatore Tony Crowther

- Vasto ambiente di gioco.
- Molte cose da fare e molti luoghi da esplorare.

- Grafica inadeguata.
- Sistema di controllo macchinoso, se non avete un mouse.

Versione Amiga CD-32

La grafica a 16 colori e la bassa qualità delle animazioni sono la prima cosa che colpisce in questo titolo. Sembra di essere tornati indietro di un paio di anni. La qualità del sonoro, però, è ottima, e la colonna sonora aggiunge il giusto tocco di emozione in più. Il gioco viene venduto su un solo CD. Il programma può essere giocato con un mouse inserito nella porta 1, e si tratta di un'opzione che vi consigliamo, perché l'interfaccia utente attraverso il controller del CD32 è un po' macchinosa.

K VOTO

800 AMIGA CD-32

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La più grossa critica che può essere mossa a *Liberation* è che non si tratta assolutamente di un gioco sviluppato per Amiga CD32. Il supporto ottico viene sfruttato unicamente per l'accompagnamento sonoro, che sinceramente è molto buono, ma se si gratta sotto questa patina si trova un normale gioco per il vecchio A500. La Mindscape afferma che le dimensioni di *Liberation* sono superiori a quelle di molti normali giochi per Amiga, e che questo giustifica il supporto CD. Sarà anche vero, ma sinceramente si nota ben poco. L'Amiga CD32 non è il 3DO, ma è comunque una macchina con capacità più che discrete, e dal momento che si situa nella fascia bassa di questo tipo di hardware sarebbe lecito attendersi che le sue caratteristiche vengano sfruttate un po' di più.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

nota bene NB

Per il momento non sono ancora stati pubblicati altri giochi con punto di vista in prima persona per Amiga CD32. Se avete un'Amiga 500 o 1200, i classici del genere sono *Dungeon Master* (basta dire che oggi è ancora reperibile, anche se con grande fatica) e la saga di *Eye of the Beholder*. Di questa seconda serie di titoli vi consigliamo le prime due puntate.

http://www.oldgamesitalia.net/

WIZ'N'LIZ

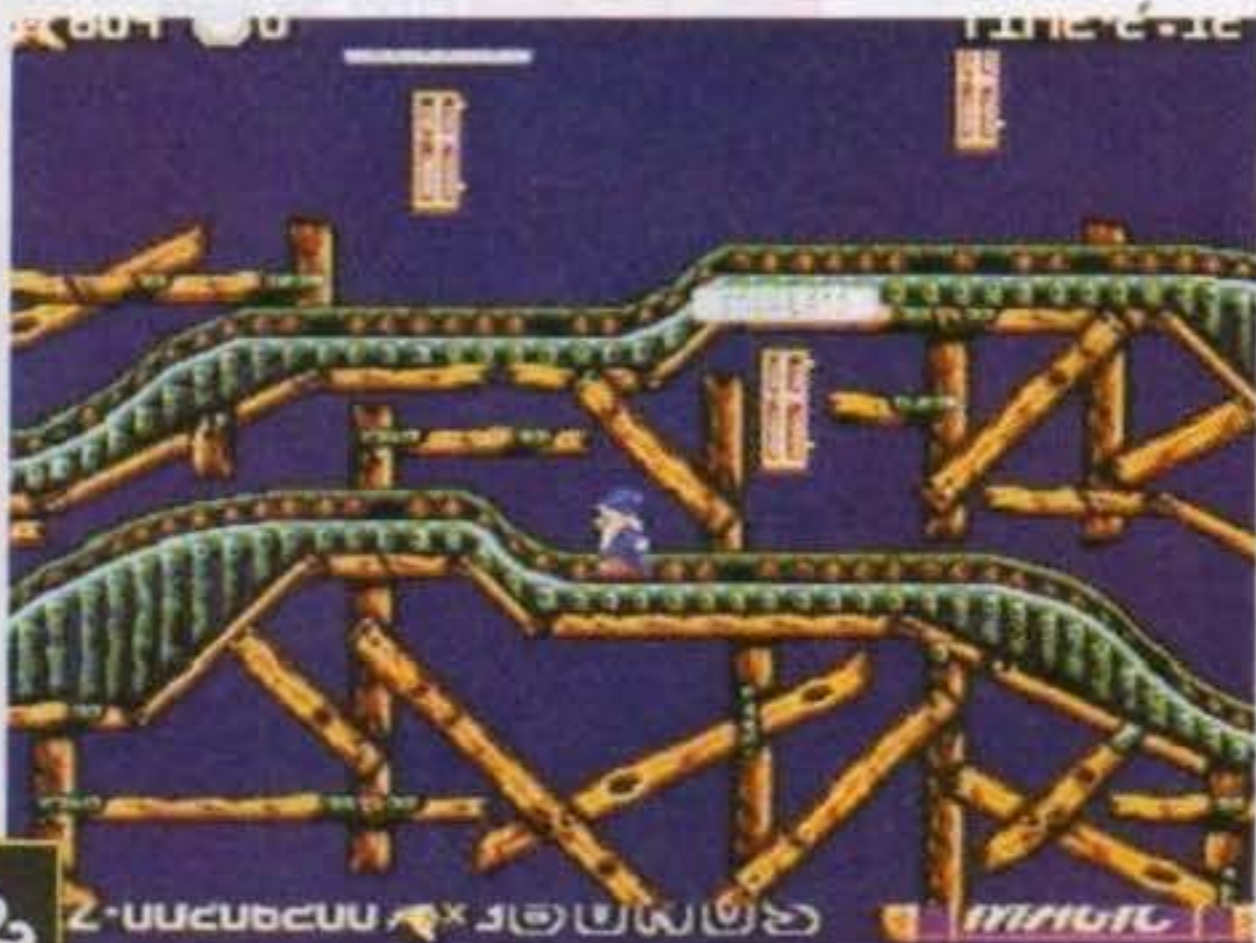
Che cosa ne direste di un gioco di piattaforme per Amiga? Non è certo una novità, ma questo prodotto ha veramente qualcosa di diverso... di originale, oserei dire. Lo so, questa frase l'avete già sentita centinaia di volte, e avete ragione a nutrire qualche dubbio, ma vi giuro che questa volta è proprio vero! O quasi...

Eccoci nello schermo iniziale, nel Pianeta Pum, patria dei coniglietti: sopra di voi c'è la porta della Bottega Magica.

Non mi credete? Beh, tanto per cominciare non ci sono nemici. Proprio così: sullo schermo non vedrete mai uno sprite minaccioso od ostile (tranne i boss di fine gioco che, per la precisione, sono sette, ognuno a seconda del grado di difficoltà scelto dal giocatore).

Poi, altro elemento simpatico e caratteristico di questo gioco, il maghetto (o la streghetta) che dovrete controllare ha la possibilità di lanciare degli incantesimi facendo delle combinazioni con i fruttini raccolti nei vari livelli. Ci sono quattordici fruttini nel gioco; ne consegue che le possibili combinazioni (incluse quelle doppie, tipo mela-mela) sono più di cento, e quasi tutte hanno effetti strepitosi. Si va da sotto-giochi come "Wabbit Invaders" (il titolo parla chiaro) o "Snakes Alive" (una specie di *Nibbler*), a "effetti speciali" come "Lemmings" che fa comparire i mitici roditori capelluti sullo schermo, oppure "Old Movie" che cambia lo schermo in bianco e nero con tonalità scure e grigie, come un vecchio film, appunto. Ci sono incantesimi bonus (tempo-extra, raddoppiatore di punteggio, ecc...) e incantesimi-aiuto (un negozio che vende suggerimenti, password, ecc...); infine potrete lanciare incantesimi che vi permetteranno di fare un sound-test o altre interessanti varianti. Tornando al gioco vero e proprio, abbiamo detto che non ci sono nemici sullo schermo, tranne i boss di fine livello. Qual è, allora, la difficoltà? Dovete sapere che tutti i coniglietti del vostro pianeta sono stati rapiti da un'entità malvagia e portati in tante piccole dimensioni parallele a cui potrete accedere grazie a delle porte sospese in aria. In termini di gioco queste dimensioni parallele sono rappresentate da otto livelli, ognuno con una propria ambientazione specifica, che dovrete completare recuperando più conigli possibile (oltre un certo livello dovrete recuperarli tutti). Una volta fatto questo si aprirà un cancello d'uscita e potrete proseguire nel livello successivo. Nel frattempo, tornando sul vostro pianeta, potrete mixare i vari fruttini nel calderone di casa e lanciare i corrispettivi incantesimi.

È simpatico e abbastanza coinvolgente, anche se un po' troppo poco longevo...

Il gioco è una conversione di un titolo originale per Mega Drive (recensito sul numero 22 di Game Power e giudicato con un bell'84%, se a qualcuno interessa. NdR) abbastanza ben riuscita, ma qua e là ho riscontrato delle "pecche" che ne diminuiscono i fattori di giocabilità e immediatezza. Tanto per cominciare quel poco di sfondo stellato che c'era sul Mega Drive è stato brutalmente sostituito da uno sfondo blu notte, senza neanche il minimo accenno di copper (una caratteristica che è sempre stata tipica dell'Amiga e una delle poche cose non facilmente trasferi-

Da questo schermo potrete selezionare i vari livelli, ognuno con un'ambientazione diversa.

Ecco il Mondo dei Morti... Brrr!... Anche la figura di sfondo sul background non dà certo alcuna

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco la vostra bella casetta con il calderone magico con cui potrete lanciare strabilianti incantesimi di ogni tipo.

Man mano che procederete nel gioco e nella risoluzione dei livelli avrete sempre meno tempo e sempre più conigli da recuperare.

bili su altre piattaforme...). Inoltre, quando ci sono troppi coniglietti sullo schermo (e per troppi intendo cinque o sei vicini) si notano dei bruschi rallentamenti sia nel movimento dei personaggi che nello scrolling, cosa che, mi dispiace dirlo, era totalmente assente dalla versione Mega Drive. Il gioco in sé è simpatico e abbastanza coinvolgente, anche se un po' troppo poco longevo... A meno che non decidiate di scoprire tutte le combinazioni più utili o divertenti di incantesimi (tenete conto che non vi verrà data alcuna indicazione in merito nel libretto di istruzioni, proprio per incentivare l'iniziativa del giocatore). Infatti, giocandolo come un qualunque altro platform e scoperti un paio di incantesimi chiave (ad esempio quelli per aumentare il tempo limite e il numero di stelle con cui si possono comprare i fruttini), non ci vorrà poi molta pratica per terminare gli otto livelli. È anche vero che ci sono ben nove combinazioni di livelli di difficoltà e che potreste accettare la sfida di finirlo progressivamente, aumentando questa variabile e affrontando, dunque, tutti e sette i terribili mostri di fine gioco... Ma rifare nove volte le stesse operazioni, anche se con meno tempo, non credo sia particolarmente entusiasmante. Si tratta di un gioco interessante per tutti gli amanti dei platform game, ma anche per chi cerca un titolo un po' più originale, che non sia il solito "ammazza il mostro, prendi il bonus, finisci il livello". Inoltre c'è da dire che l'opzione di gioco a due è simpatica e permette sia di cooperare che di scontrarsi su più livelli con sfide epiche all'ultimo coniglietto.

Yuri Abietti

Genere Piattaforme
Casa Psygnosis
Sviluppatore Lunatic Software

- Concept di gioco originale
- Molti sotto-giochi e bonus nascosti
- Gli incantesimi sono divertenti

- Ogni tanto ci sono dei rallentamenti
- Manca un livello di parallasse in background

Versione Amiga

La versione Amiga di *Wiz'n'Liz* occupa due dischetti non installabili. Il sonoro è abbastanza essenziale anche se ben realizzato. Dal punto di vista grafico il gioco si presenta subito come frenetico e velocissimo e, proprio per questo, danno fastidio in maniera particolare i rallentamenti in cui si incappa ogni tanto. Se fosse stato aggiunto un livello di background aggiuntivo (magari in copper) e se i programmatori fossero riusciti a dare al gioco maggiore fluidità, il voto sarebbe stato sicuramente diverso.

K VOTO

835 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Tutto sommato è un gioco che ha un grande pregio, e quindi un vantaggio, rispetto a tanti altri titoli di piattaforme per Amiga, giochi che spuntano come funghi, tutti simili tra loro: riesce a stupire e a coinvolgere il giocatore. Il divertimento del "vediamo che incantesimo fa con un'arancia e una mela" è, poi, anche il vero fulcro del gioco, al di là dei livelli e dei mostri finali. È molto divertente anche l'opzione a due, soprattutto se sfidate un amico a finire il più presto possibile un dato livello, dato che quando uno dei due riesce a uscire, all'altro rimangono solo pochi secondi... Crudele, vero?

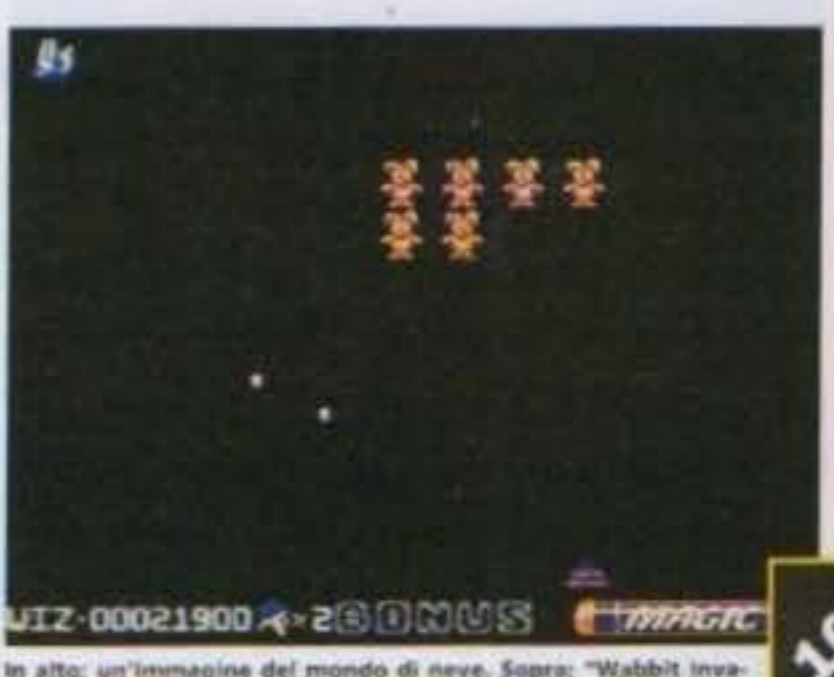
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

Il Mondo del Deserto, con un cane addormentato di fianco a una piramide: la grafica è fumettosa e divertente.

Di fianco a voi è apparsa l'uscita, ma non è ancora aperta: vi mancano dei coniglietti per passare al livello successivo.

NB nota bene

Siete amanti dei giochi di piattaforme? Allora nell'immenso mercato Amiga avete soltanto l'imbarazzo della scelta, anche se, naturalmente, non sempre la quantità dei titoli cresce di pari passo con la qualità degli stessi. Comunque vi posso sicuramente consigliare *Soccer Kid* della Krisalis, un platform abbastanza originale e divertente. Se siete rimasti un po' dubbiosi dall'assenza di nemici in *Wiz'n'Liz* e amate piattaforme in cui si spara un sacco, vi consiglio *Turrican 3* della Renegade, terzo capitolo di una collaudata saga di successo.
Se, invece, volete rimanere nel classico, con personaggi simpatici e fumettosi, la scelta obbligata è *Alfred Chicken* della Mindscape.

In alto: un'immagine del mondo di neve. Sopra: "Wabbit invaders" uno dei sotto-giochi più divertenti.

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLINS 3

Non c'è due senza tre! La Coktel non smentisce il famoso adagio, e pubblica la terza avventura che ha per protagonista un esilerante quanto sfortunato goblin! Cosa dovremo attenderci in un ipotetico quarto episodio, di controllare un "non-goblin"?

Secondo l'antica leggenda, il goblin che riuscirà a superare le ardue prove del Labirinto di Foliandre e a recuperare il Gioiello del Mondo, assicurerà benessere e felicità al suo popolo: naturalmente questo gioiello fa gola a molti, soprattutto al perfido Re Bodd e alla sua acerrima avversaria Regina Xjna, che da secoli gareggiano dentro e fuori dal Labirinto, in una spietata faida che divide la gloriosa nazione dei Goblin. Improvvisamente la situazione sembra arrivata a una svolta imprevista: la nuova custode del Labirinto, Wynnona, è misteriosamente sparita nel nulla, probabilmente rapita da uno dei due monarchi, deciso a entrare nel Labirinto con l'inganno.

Sulle tracce della bella Wynnona si è gettato l'inarrestabile redattore del Goblins News, pronto a tutto pur di assicurarsi un'intervista con Re Bodd e la Regina Xjna, cercando magari di ottenere l'esclusiva sulle loro nuove battaglie.

Avrete già capito che nel nuovo capitolo dell'Odissea Goblinesca della Coktel vestirete proprio i panni di Blount, l'umoristico giornalista goblin deciso ad affrontare gli sgherri di Bodd e Xina, pur di ottenere lo scoop sul rapimento di Wynnona. Il nostro eroe deve superare una serie di "mondi" che lo separano dalla sua agognata meta: il fantastico Labirinto di Foliandre. Ogni mondo, rigidamente separato dagli altri, è normalmente formato solo da due o tre schermate, piene zeppe di astrusi oggetti, strani enigmi e personaggi a dir poco incredibili che, fedeli alla tradizione "goblinesca" di questo serial della Coktel, nascondono numerose e imprevedibili gag umoristiche.

Non esistono azioni che conducano in un vicolo cieco

Per esempio, nel primo livello, dovrete abbandonare una nave volante che, colpita da un misterioso nemico, sta precipitando inesorabilmente verso il suolo; su un'ala in primo piano noterete subito un invitante paracadute: se però tentate di raccoglierlo, non solo l'ala della nava si staccherà, ma Blount farà pure finta di spararsi per la disperazione, prendendovi subito dopo in giro!

Infatti, mentre nelle avventure "normali", quando proviamo a utilizzare un oggetto nel modo sbagliato, siamo abituati a ricevere solo degli ordinari messaggi che ci consigliano di tentare per un'altra strada, in *Goblins 3* quasi ogni volta che userete un oggetto in maniera non esatta, potrete ammirare una piccola ma divertente scenetta: Blount che si pianta da solo una ventosa in testa, oppure una guardia che appiattisce il reporter a colpi di martello, o ancora Blount che, ricevuti i suddetti colpi, vede le stelline e si prende un'aspirina!

Un altro aspetto un po' inconsueto, comune forse solo alle avventure della LucasArts, è che non

In alto, dovrete eliminare quelle guardie una a una. Attenti, perché alcune sono pronte a colpirvi, e dovrete trovare un modo per distrarle.
A destra, la novità di *Goblins 3*, ovvero la mappa di tutti i livelli che affronterete.

Il primo livello: riuscirete ad abbandonare la nave con un semplice ombrello come paracadute?

http://www.oldgamesitalia.net/

esistono azioni che conducano in un vicolo cieco: non preoccupatevi di utilizzare gli oggetti che trovate nei modi più disparati, o di tentare imprese pericolose, perché al peggio vi ritroverete nelle condizioni iniziali, visto che Blount è invulnerabile a vertiginose cadute, incredibili mazzate sulla testa, fiammate di draghi, e altre amenità del genere.

Forse questo sistema facilita un po' troppo il gioco, ma almeno non bisogna preoccuparsi né di aver lasciato indietro degli oggetti importanti (perché Blount non può terminare il mondo senza aver preso tutti gli oggetti-chiave), né di lasciarci le penne troppo spesso.

Naturalmente non sarete soli nelle vostre peripezie, ma incontrerete diversi amici, che hanno come comun denominatore la caratteristica di essere dei comici nati, proprio come il protagonista principale. Infatti il nostro eroe troverà il mitico pappagallo Chump, che saltella per tutto lo schermo facendo linguacce ai goblin cattivi, oppure il boa Fulbert, o ancora il magico Ooya. Anche se questi personaggi non possono prendere o utilizzare gli oggetti (assomigliano un po' al Principe di *Gobliins 2*), è necessario coordinare con Blount le loro azioni con il massimo tempismo, per poter svelare e risolvere gli enigmi dei vari mondi.

Per esempio, se posizionate correttamente Blount, prendendo con Chump l'esca da una trappola per Draghi (avete letto bene...), potrete catapultare il reporter su un Castello, altrimenti inaccessibile. Inoltre non mancano le situazioni paradossali: Blount, infatti, in seguito a un incontro non troppo amichevole con un enorme lupo, non solo dovrà svignarsela dall'Oltretomba, ma scoprirà di essere diventato un Goblin Mannarro, che nelle notti di Luna piena si trasforma in un peloso lupo!

Insomma, non credo che vi annoierete troppo presto. Oltretutto, se vi bloccate in una situazione un po' spinosa, avete a disposizione ben cinque Jolly, che vi aiutano segnalandovi la soluzione quasi completa del livello "incriminato" (anche se sembra un po' di barare), oltre a una nuova e simpatica "mappa della missione" che vi fornisce gratis delle indicazioni sul mondo corrente.

Paolo Paglianti

La classica malfamata taverna fantasy: qui Blount deve riuscire a rendere gustoso un bocconcino per il Drago.

Ahi, ahi, l'oltretomba non è un bel posto per gironzolare...

Genere Avventura
Casa Coktel Vision
Sviluppatore M. Tramus

- Gag divertentissime!
- Non è molto difficile
- Possibilità di controllare più personaggi

- Gli enigmi a volte sono veramente illogici!

Versione PC

Per installare *Goblins 3* sul vostro PC dovrete disporre di circa otto mega liberi su hard disk e di 640 K di Ram, anche se il programma gira molto meglio se avete almeno un mega di memoria espansa; oltre alla scheda VGA e al solito mouse, il programma riconosce Sound Blaster, Ad Lib e Pro Audio. Per quanto riguarda il processore, vanno bene tutti i compatibili dal 386 a 16 mhz in su.

Altre versioni

Sono in preparazione la versione CD ROM, quella Amiga e anche una per il Macintosh.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

K VOTO

845 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Spesso il seguito di un gioco di successo si rivela un fallimento completo: non è il caso di questa serie, che ha raggiunto il terzo episodio senza dare segni di cedimento. L'avventura è divertente, e come nelle altre due, potete aspettarvi sei o sette scenette divertenti per ogni livello. A volte la soluzione degli enigmi è particolarmente astrusa, ma i cinque Jolly vi permettono di superare brillantemente anche la situazione più incomprensibile. La grafica è divertentissima, soprattutto grazie allo stile da cartone animato e alle animazioni grottesche dei personaggi, mentre il sonoro fa decorosamente la sua parte, senza alti né bassi. *Goblins 3* non deluderà chi ha già perso il sonno con i due precedenti episodi, e probabilmente catturerà anche l'attenzione di altri avventurieri, finora estranei alle avventure Goblinesche...
A quando *Goblins* (volutamente senza "i") 4?

NB nota bene

Beh, se vi piace *Goblins 3*, non posso che consigliarvi di provare gli altri due episodi della serie: *Gobliiins*, dove controllate tre nanerottoli ognuno con un compito preciso, ovvero Tecnico, Guerriero e Mago, e *Gobliins 2*, in cui invece i due protagonisti, Finkle e Winkle si distinguono per essere uno forte ma un po' imbranato, e l'altro furbo ma debole. Se siete degli amanti delle avventure demenziali, non potete perdervi *Maniac Mansion 2*, il campione di questa categoria, il cui unico difetto è di essere forse un po' troppo facile.

I nostri due amici sono diventati dei giganti! Riusciranno ad affrontare il Drago?

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBER RACE

Mugyor claims his improved sleds have power enough to carry all weapons needed to eradicate what he calls "the vermin of the galaxy."

Le visuali esterne, pur essendo molto spettacolari, non consentono assolutamente di giocare.

Questo simpatico annunciatore ci tiene informati sugli sviluppi della guerra galattica.

Una gara futuristica in cui rischiate la vita, potenti hovercraft vi reggono a mezz'aria, il sudore scivola sulle vostre tempie. L'atteso simulatore disegnato da Syd Mead arriva sui nostri PC e si presenta come un'incrocio tra *Comanche* e *F-Zero* per SNES.

La CyberDreams, software house che può vantare fra le sue fila designer del calibro di Gary Gygax, inventore di Dungeon & Dragons, ci propone, in esclusiva, la sua ultima fatica.

La presentazione è davvero notevole, la grafica in ray tracing 3D, effetti sonori e musica imponenti fanno presagire una grande esperienza videoludica. Il desiderio di smanettare su questo nuovo prodotto della CyberDreams aumenta, i joystick fremono ma il loro tempo non è ancora giunto.

Il programma inizia impunemente a trattenerci raccontandoci la trama del gioco. I dialoghi si svolgono sotto i nostri occhi, la qualità del parlato è buona. I volti dei personaggi, caratterizzati in maniera non eccellente, si susseguono, cercando di creare una trama di sostegno alla gara. Gara? Sì, perché dovete sapere che in questo lontano futuro, le guerre fra imperi spaziali sono state abbandonate, per lasciare il posto a delle gare svolte a bordo di piccole astronavi da combattimento.

Finalmente, veniamo a conoscenza che l' unico modo per salvare la nostra bella fanciulla, rapita da un'agente terrestre senza scrupoli, è quello di vincere la prima gara.

Stiamo per iniziare? No. Ci si presenta davanti un nuovo menu che ci propone la scelta tra differenti armi da installare sulla nostra navicella. Eseguita anche quest'ultima prassi, il gioco, maestosamente, ha inizio. Per la prima gara dobbiamo cercare di distruggere tutti gli altri corridori, anche se é importante ricordare che ogni gara ha uno scopo differente. Ci ritroviamo seduti in un complesso abitacolo: davanti a noi immense vetrate ci permettono di vedere la superficie del pianeta su cui stiamo gareggiando. La pista su cui dobbiamo correre è flebilmente segnalata da alcuni piloni di colore variabile ma sempre fosforescente.

La tecnica utilizzata è analoga a quella già ammirata in Comanche

Le navicelle nemiche sfrecciano ovunque davanti a noi, i laser saettano nell'aria, esplosioni ovunque. La grafica è molto curata, lo scrolling davvero notevole.

La tecnica utilizzata è analoga a quella già ammirata in *Comanche*, il bellissimo arcade/simulatore della Novalogic, ma si distingue per una velocità sorprendente anche considerando i fantastici fondali (si passa dal cielo rossastro di un pianeta simile a Marte all'azzurro più intenso, per arrivare

Le astronavi in lontananza sono al di fuori della portata del nostro laser. Sarebbe meglio passare ai missili a ricerca.

Quando le astronavi sono molto ravvicinate ne possiamo ammirare il design, curato da Syd Mead in persona.

http://www.oldgamesitalia.net/

In questa situazione siamo appena emersi dal dorso di una collina. Dopo un po' farete l'abitudine a questi cambi improvvisi.

Troppe astronavi in mezzo ai piedi. Qualche colpo di laser dovrebbe sistemare la situazione, purtroppo c'è il rischio che si surriscaldi.

a un cupo cielo nero illuminato soltanto dai bagliori delle nebulose). A onor del vero il livello di dettaglio non è eccezionale e aumentandolo la velocità diminuisce considerevolmente, comunque al livello minimo c'è di che divertirsi.

I comandi sono relativamente semplici: con il tastierino numerico o, per i più saggi, con un joystick comandiamo nelle quattro direzioni cardinali il nostro mezzo; con la barra spaziatrice (o il pulsante di fuoco) facciamo fuoco su chiunque tenti di ostacolare il nostro cammino. L' altezza del nostro veicolo rispetto al suolo è controllata automaticamente dal computer di bordo, ci sembra di scivolare sulla superficie del pianeta e, anche se ne avremo spesso la sensazione, il rischio di scontrarci contro qualche ostacolo naturale è nullo.

Precisiamo subito, comunque, che chi non fosse dotato di joystick può scordarsi di acquistare questo prodotto, in quanto l'opzione da tastiera rende il veicolo ingovernabile.

Il gioco è davvero bello a vedersi e, tecnicamente, risulta quasi ineccepibile. La struttura delle gare è semplice: dobbiamo cercare di arrivare primi, badando a non farci eliminare dagli altri concorrenti, anch'essi armati con aggeggi diabolici come missili a ricerca e laser di vario tipo.

Per ogni corsa avremo poi degli obiettivi particolari che ci verranno comunicati da Dobbs, l'agente dell'impero terrestre; potrà capitarci di dover eliminare un particolare pilota, oppure di doverci classificare davanti ai piloti di una particolare fazione, insomma, molto spesso arrivare primi non basterà. Con i soldi che guadagneremo dalle gare potremo acquistare nuove armi, corrompere i giudici di gara, rivolgerci al mercato nero o, semplicemente avere dei consigli aggiuntivi sulla prossima corsa da disputare.

La trama di *Cyber Race* si svilupperà a seconda dei nostri successi o insuccessi e, dopo qualche esperimento, ci sembra che sia sufficientemente ramificata (dopotutto i mega occupati su hard disk non sono pochi!). Certo, non ci sembra all'altezza di analoghi esperimenti effettuati dalla Origin con *Wing Commander*, ma rimane comunque abbastanza interessante. Alcuni accorgimenti avrebbero potuto migliorarne la giocabilità.

Durante le gare, per esempio, l'eccessiva libertà di movimento penalizza la corsa vera e propria, costringendo il giocatore a vere e proprie gimcane per rientrare in pista; se le gare si fossero svolte all'interno di canyon, magari un po' larghi, il gioco avrebbe avuto più "presa" e sarebbe apparso meno frammentario. Inoltre il sistema di puntamento degli avversari non è insuperabile, un po' più di praticità non avrebbe certo guastato.

A parte queste mancanze, comunque, *Cyber Race* si lascia giocare e riesce anche a divertire (il senso di velocità è davvero notevole) ma ricordatevi che se non avete un joystick...

Andrea Minini & Massimo Triulzi

Al bar possiamo incontrare alcuni loschi figuri. Se vogliamo acquistare qualcosa al mercato nero dobbiamo rivolgerci a questi ceffi.

Genere Corse
Casa Cyberdreams
Sviluppatore Interno

+
- Routine grafiche molto veloci
- Sonoro discreto

−
- Un po' di difficoltà nel capire ciò che succede

Versione PC

Il gioco richiede un qualunque PC dotato di microprocessore 386 o superiore. L'installazione su hard disk è necessaria e richiede la bellezza di 25 mega di spazio libero. Come scheda video, una comune VGA a 256 colori si rivelerà sufficiente, anche se con una VGA veloce la grafica ne trarrà beneficio. Supportate AdLib e Sound Blaster di cui si consiglia caldamente l' uso, anche se potreste avere dei problemi con schede a 16 bit. Necessari 4 Mb di RAM e una configurazione priva di gestori di memoria come EMM386 o QEMM (un po' come *Comanche* del resto). Assolutamente indispensabile un joystick (supportato anche il ThrustMaster).

K VOTO

830 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non c'è male. Anche se forse non è all'altezza dell'attesa che ne aveva accompagnato l'uscita, *Cyber Race* rimane un gioco di buona fattura, che può divertire chi cerca un titolo di corse meno impegnativo dei mitologici *F1 Grand Prix* e *IndyCar Racing*. Le sezioni di intermezzo non sono molto varie ma la trama è abbastanza interessante e non dovrebbe stufare troppo presto. Dal punto di vista grafico niente da ridire, la velocità di aggiornamento è impressionante, anche se ai livelli di dettaglio superiori cala vistosamente. Per il sonoro, invece, ci si può lamentare degli effetti limitati nel corso della gara, che non riescono a coinvolgere il giocatore come potrebbero (e dovrebbero).

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5, 4, 3, 2, 1, 0

NB nota bene

Se amate i simulatori di guida dovreste assolutamente procurarvi *IndyCar Racing*, recensito in questo stesso numero. Se invece prediligete giochi più arcade potreste acquistare *Crazy Cars III* della Titus. Ma se volete proprio il massimo, e avete a casa un Super Nintendo, non potete perdervi il fantastico *F-Zero* della Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

Il simulatore di volo reso 'superiore' dall'estremo realismo, dalla velocità di gioco e dalle caratteristiche innovative.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 Mhz o SUPERIORI - 2 MEGA RAM - VGA DISCO RIGIDO - DOS 5.0 o SUPERIORI

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

La conversione per computer di uno dei giochi da bar più acclamati degli ultimi tempi!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE

SPACE QUEST V

Continuano le avventure di Roger Wilco, il simpatico eroe spaziale protagonista della divertentissima saga 'Space Quest'.

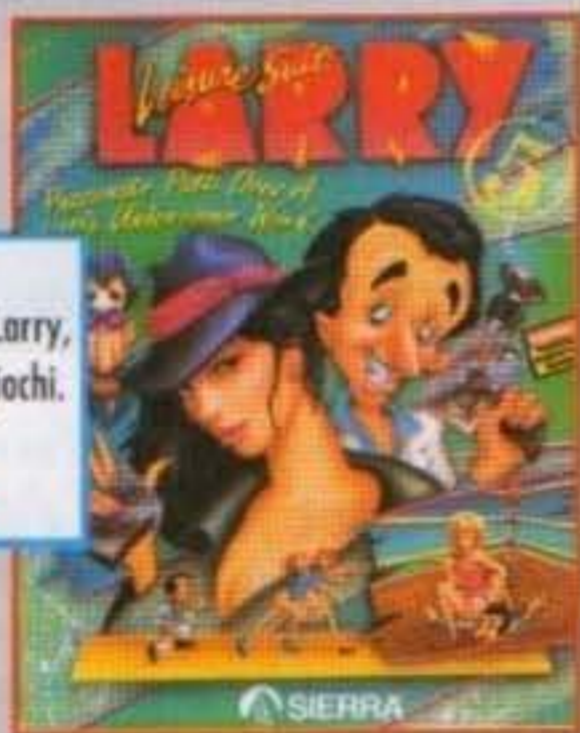
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA 256 COLORI o EGA 16 COLORI - DISCO RIGIDO

WINTER OLYMPICS

La licenza ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Lillehammer '94!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA - IBM PC & COMPATIBILE - CD-ROM

LEISURE SUIT LARRY V

piccanti" avventure d'amore e di spionaggio di Larry, dei personaggi più esilaranti della storia dei videogiochi.

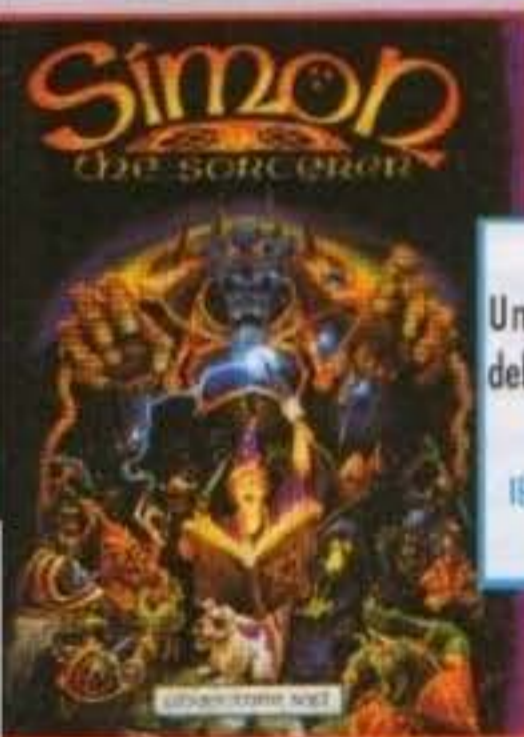
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA - DISCO RIGIDO

MORTAL KOMBAT

Un "picchiadura" d'eccezione!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE

SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna della magia, dell'umorismo e della comicità.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - VGA / MCGA - DISCO RIGIDO

AMIGA 1 MEGA - Mouse Richiesto - AMIGA 1200

CHAMPIONSHIP MANAGER'93

Simulazione di calcio manageriale estremamente realistica e dettagliata. K VOTO 890

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - Joystick Richiesto - IBM PC & COMPATIBILE 386 - VGA - RACCOMANDATI: 2 MEGA RAM, MOUSE RICHIESTI: DISCO RIGIDO, DRIVER MEMORIA ESPANSA

TURRICAN 3

Un gioco a piattaforme grandioso, l'atteso seguito di "Turrican II"!

910 (K OTTOBRE '93) 92% (TGM OTTOBRE '93)

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA

URIDIUM 2

'spara e fuggi' sensazionale!

91% ("TGM OTTOBRE '93")

MANUALE IN ITALIANO

Computer

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

OUT OF THIS WORLD

K GIOCO

Genere Avventura dinamica
Casa Interplay
Sviluppatore Interno

- Grafica eccellente
- Giocabilità elevatissima
- Atmosfera accattivante

- Troppo lento rispetto alle altre versioni
- Alcuni schermi hanno una soluzione un po' poco logica

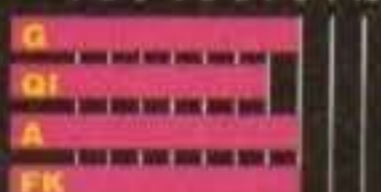
Versione MAC

Out of this World **necessita di un qualunque Mac a 256 colori con monitor 12" o superiore. Necessita di system 6.07 o successivi, 2 Mb su HD e altri 2 liberi in RAM. Questo è ciò che basta per farlo partire, se volete anche giocarci vi consiglio un Mac con almeno un 68030 a 25MHz.**

K VOTO

900 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Out of this world è, e rimarrà sempre, un capolavoro. La grafica è strabiliante, la giocabilità elevatissima, il suono perfetto. Unico neo: la macchina per cui è stato convertito. È noto infatti che Macintosh, non essendo aiutato da tutti quei coprocessori grafici che fanno la fortuna delle altre macchine, è estremamente lento nelle animazioni. Il gioco rimane consigliatissimo ma, se avete un Mac con un vecchio 68020 o '30 a bassa velocità di clock, toglietе dieci punti dal giudizio finale. Su queste macchine infatti la lentezza diventa veramente fastidiosa e in alcune scene, tra cui la famosa introduzione animata, si risolve addirittura in una tremenda asincronia tra immagini e i suoni.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

Il nostro eroe sta per iniziare uno dei tratti più difficili del gioco. Le stalattiti sono scivolose e le alghe cercheranno di uccidervi.

Attenzione alle rocce! Calcolate attentamente i loro tempi di caduta prima di tentare l' attraversamento dello schermo.

Sono passati ormai due anni da quando la Delphine rivoluzionò il mondo delle avventure dinamiche con questo capolavoro. Dopo essere stato convertito per quasi tutte le piattaforme ecco anche la versione per Macintosh.

Pietra miliare nella storia dei videogiochi, primo tentativo pienamente riuscito di fare del "cinema interattivo", avvincente al punto da non riuscire più a spegnere il computer, *Out of this world* diventa anche il gioco più recensito da K.

Anche se ormai dovreste sapere tutto a memoria, insisterò col dirvi che la Delphine, casa francese molto apprezzata per lo studio della grafica poligonale "cinematique", pubblicò originariamente questo titolo su Amiga con il nome di *Another World*. Poi venne la Nintendo che, visto il successo del gioco, lo volle per il suo Super NES a patto che il numero degli schermi venisse incrementato per aumentarne la durata complessiva.

Da allora tutte le versioni pubblicate usufruiscono del numero di schermi aggiuntivo: Mac compreso. La Interplay, pagati profumatamente i diritti, pubblica *Out of this world* per Macintosh sotto il nome di MacPlay, un'etichetta creata espressamente per le conversioni dedicate al computer della mela. La trama è semplice e accattivante: un esplosione inaspettata interrompe un difficile esperimento nucleare che il nostro eroe, un giovanile scienziato dai capelli rossi, stava conducendo nel suo laboratorio. Riapriamo gli occhi e, con grande stupore, ci accorgiamo di trovarci in un mondo totalmente estraneo. Scopo del gioco? Ovvio, sopravvivere! Graficamente il gioco è un capolavoro, l'atmosfera è cupa, i colori sono freddi. A tratti vi accorgerete di perdere le nozioni del tempo e della realtà che vi circonda e vi sorprenderete a pensare come se realmente vi trovaste in quella situazione. Alcune sequenze animate (memorabile quella della vista panoramica della città), inutili ai fini stretti del gioco, vi caleranno in quest'atmosfera surreale e contribuiranno a costruire in voi l'immagine di un mondo che farete fatica a ricordare essere solo simulato. La musica è molto coinvolgente e mai ripetitiva e il suo compito di enfatizzare la tensione, già palpabile, è perfettamente riuscito. Dal punto di vista strettamente tecnico il gioco dimostra ormai la sua età. È, infatti, dalla pubblicazione di *Flashback*, sempre della Delphine, che ci accorgiamo di una certa staticità grafica che comporta, a volte, una limitata interattività. Comunque, la critica mossa poc'anzi è da classificare come il famosissimo "pelo nell'uovo", infatti il gioco rimane sempre un capolavoro. La versione per Macintosh non si discosta assolutamente dalle precedenti, anzi, pare essere una conversione diretta da PC. Unico grande difetto, tipico delle macchine Apple, è la lentezza. Per cercare di ovviare a questo inconveniente è possibile selezionare le dimensioni dello schermo al momento del caricamento ma, a mio avviso, il problema continua a esistere. In ogni caso davvero da perdere!

Massimo Triulzi

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

CADARIO

PC ECOLOGIA
CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE!

PC AEREO
ALLACCIATE LE CINTURE!

PC LINE
LEADER

PC ECOLOGIA

La vita sulla terra sta cambiando! Le risorse naturali come l'aria, l'acqua ed il suolo sono in pericolo. PC Ecologia mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema. Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'è da conoscere sull'ambiente, capirai meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

PC AEREO

PC Aereo fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile. Utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, seguirne l'evoluzione tecnologica e studiare il traffico aereo. A cosa assomiglia un motore a reazione? Come funziona? Con PC Aereo potrai anche provare a diventare manager di un vero aereoporto.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

PC METEO
CLIMA, VENTI E NUVOLE.

PC METEO

Se ti interessa saperne un po' di più sul tempo, e come si forma, PC Meteo ti mette a disposizione tutte quelle informazioni che ti aiuteranno a capire da solo se pioverà o ci sarà il sole. PC Meteo ti fornisce tutte le informazioni sugli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni metereologi, così come i problemi legati al cambio del clima.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

Utility

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE ALLO 0332 / 874341

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

THEATRE OF DEATH

Due giochi, praticamente identici, che software house diverse lanciano sul mercato a distanza di pochi mesi portano a pensare che forse c'è una leggera concorrenza tra le due case. Ma che dire se i due programmi escono praticamente negli stessi giorni?

Sembra incredibile, ma *Theatre of Death* è davvero la copia spiaccicata di *Cannon Fodder*; d'altro canto, però, avrei anche potuto dire il contrario, e se non l'ho fatto è solo perché ciò che ho avuto prima tra le mani è stata proprio l'ultima fatica di Jon Hare. I due giochi hanno somiglianze che paiono veramente troppo strette per poter pensare ad una coincidenza: visuale di gioco, metodo di controllo, armi a disposizione, scenari di background sono assolutamente gli stessi, anche se molto meglio realizzati in *Cannon Fodder*. Davvero una strana coincidenza !!!

Lasciamo perdere questi problemi di plagio dell'industria videoludica e passiamo ad analizzare questo *Theatre of Death*: il gioco è ambientato nel miglior simulatore di battaglia mai realizzato (così almeno dice il manuale): il Def Com, con cui i valorosi soldati dei corpi speciali vengono addestrati per essere in grado di affrontare scontri armati in ogni tipo di ambiente, compreso quello lunare, spesso teatro - in un futuro non troppo lontano - di sanguinose azioni di guerriglia. Il giocatore dovrà quindi superare ben 60 missioni, quindici per ciascuno scenario (pianura verde, deserto, territorio artico e suolo lunare), costellate di pseudo-nemici pronti a tutto pur di farci la pelle.

Il sistema di controllo di questo prodotto ricorda quello di altri capolavori del genere. Purtroppo non ne ricorda la qualità.

Dopo un breve briefing in cui vengono sinteticamente illustrati gli obiettivi della missione, si accede direttamente al campo di battaglia, dove si prende subito confidenza con le armi (mitragliatrici, lanciafiamme, granate, ecc...) e con gli eventuali mezzi di trasporto (elicotteri, carri armati, unità di trasporto terrestri e anfibi). Il nostro plotone è inizialmente composto da cinque o sei uomini, ma è possibile richiedere rinforzi chiamando in loco un Chinook (gigantesco elicottero per trasporto di truppe); ricordate, però, che questo tipo di aiuto è disponibile in quantità limitata.

Se poi la missione è di quelle parecchio toste potete fare riferimento all'utilissimo supporto aereo, magari rubando un Apache da qualche parte o, più semplicemente, proponendo un veloce bombardamento alla squadriglia di caccia che segue la vostra operazione; per mostrare ai piloti degli aerei alleati l'obiettivo da colpire sarà sufficiente indicarlo sull'ampia mappa inclusa nel gioco, attivabile in qualunque momento selezionando l'apposita icona. Diversamente da quanto accadeva in *Cannon Fodder*, però, il gioco qui non entra automaticamente in pausa mentre analizzate tranquillamente il territorio, per cui fatelo solo in condizioni di massima sicurezza o, al limite, impostando la truppa sulle difensive (in questo modo gli uomini sparano a tutto ciò che entra nel raggio di

La grafica approssimativa non contribuisce a coinvolgere. Si poteva fare di meglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

Spiacenti, ma la vostra inettitudine vi ha portati a giusta morte. Riprovate e sarete più fortunati.

fuoco). In altre situazioni, invece, potrebbe tornare utile l'opzione di attacco, con la quale i soldati seguono e uccidono ogni nemico che vedono, o quella di ritirata, in modo che i nostri se la diano a gambe alla presenza di un minimo pericolo.

Il gioco qui non entra automaticamente in pausa mentre analizzate tranquillamente il territorio

Theatre of Death è, grazie alla vasta gamma delle variabili impostabili e degli armamenti disponibili, un gioco che avrebbe potuto tranquillamente uguagliare o addirittura superare il già interessantissimo *Cannon Fodder*. Purtroppo, però, l'ultimo prodotto della Psygnosis si vede tarpare le ali dalla grafica carente, anzi piuttosto bruttina - sia per la scarsa definizione che per la scelta poco felice dei colori - ma soprattutto da uno scrolling lento e scattoso, che limita tantissimo il controllo della truppa soprattutto nelle fasi più delicate. Un vero peccato, dunque, perché come si presenta ora *Theatre of Death* può al più aspirare ad essere la brutta copia dell'ultima, magnifica creazione della Sensible Software.

Simone Bechini

Genere Azione
Casa Psygnosis
Sviluppatore The Software Shed

- La gamma di armamenti disponibili è decisamente ampia
- Metodo di controllo via mouse rapido e piuttosto preciso
- Diverse variabili impostabili da parte del giocatore (atteggiamento della truppa, arrivo di rinforzi, ecc.)

- Grafica poco dettagliata, male colorata e soprattutto animata malissimo
- Caricamenti lenti e piuttosto frequenti
- Realizzazione globale piuttosto superficiale
- Con Cannon Fodder in circolazione, chi avrà il coraggio di acquistare Theatre of Death?

Versione Amiga

Se fosse uscito soltanto un mese fa, forse il K-voto sarebbe stato superiore. Ma con *Cannon Fodder* sotto gli occhi, da tutti additato a pubblico esempio, come si fa a non girare il coltello nelle già ampie piaghe tecniche dell'ultimo prodotto della Psygnosis? La grafica è la responsabile principale dei guai del gioco, con la sua scarsa definizione e il suo scrolling lento, scattoso e difficile da gestire in maniera adeguata. Il sonoro, poi, non è certo paragonabile a quello realizzato dalla Sensible, e lo stesso discorso va fatto anche per la gestione della memoria e dei caricamenti dai due dischi (non installabili). Insomma, d'accordo che l'Amiga è in crisi nera (visto alcune uscite recenti, non direi NdR), ma ha già dimostrato in altre circostanze di riuscire ancora a fare cose ben migliori di quello che si vede qui (concordo pienamente NdR). Ah, dimenticavo, per giocare avete bisogno del solito mega di RAM.

K VOTO

690 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Rispetto a Cannon *Fodder*, *Theatre of Death* offre al giocatore più variabili da gestire, come l'atteggiamento della truppa (difensivo, offensivo o ritirata) o l'uso del supporto aereo alleato. Le limitazioni, però, non sono da sottovalutare: la grafica è davvero pessima e rende difficile il controllo della truppa in condizioni normali, figuratevi poi nel bel mezzo della mischia! La giocabilità, dunque, ne risente in modo inequivocabile vanificando il buon metodo di gestione dei soldati adottato dai programmatori (molto simile, in ogni caso, a quello di *Cannon Fodder*). Nel complesso, quindi, una vera e propria occasione sprecata dalla Psygnosis pubblicando un gioco che offre spunti interessanti, ma realizzato in maniera veramente troppo superficiale, anche per quanto concerne il sonoro ed i caricamenti da disco (lunghi e frequenti).

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

nota bene NB

Come avrete sicuramente capito *Theatre Of Death* non è il miglior esemplare della sua specie (quella dei giochi d'azione, tanto per intenderci), quindi le alternative andrebbero considerate prima dell'acquisto di questo prodotto. Se vi piace il genere correte a leggere la recensione di *Cannon Fodder* su questo stesso numero di Kappa, che vanta una migliore giocabilità, una grafica più curata e una maggiore profondità. Volete un prodotto ancora superiore con un'ottima ambientazione cyberpunk e una longevità da invidia? Sì? Allora *Syndicate* fa per voi! Il capolavoro della Bullfrog merita l'acquisto per molteplici aspetti, così tanti che non mi basterebbe lo spazio per citarli, quindi fidatevi di me e fiondatevi a comprarlo senza indugi.

Ecco la mappa dall'alto. Attenzione: mentre la mappa i nemici si muovono...

http://www.oldgamesitalia.net/

SAN MARINO INFORMATICA SRL

SI PREGA DI TELEFONARE PER AVERE I PREZZI AGGIORNATI

SUPER OFFERTE

Commodore

- AMIGA 600 L.460.000
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 670.000
- AMIGA 1200 L. 715.000
- AMIGA CD 32 L. 670.000
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.295.000
- SIMM 4MB 60 NS PER A/4000 L. 550.000
- HARD DISK INTERNO DA 120 MB + CAVO + SOFTWARE PER AMIGA 600/1200 L. 560.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 600 L. 100.000
- ESPANSIONE DA 2 MB PER AMIGA 1200 L. 337.000
- ESPANSIONE DA 4 MB PER AMIGA 1200 L. 437.000
- STUPENDO SOFTWARE DI TRASFORMAZIONE CINEMORPH L. 181.500
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROE L. 1.050.000
- + COPROCESSORE MAT 68882 A 4000 L. 200.000
- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.900.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.190.000
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 120 MB + TASTIERA L. 2.400.000
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 450.000
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 575.000
- HARD DISK QUANTUM 525 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.280.000
- HARD DISK QUANTUM130 MB IDE INTERNO PER AMIGA 4000 L. 390.000
- MONITOR COMMODORE 1942 L. 625.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 190.000
- CONTROLLER GVP SCSI CON COPROCESSORE 68882 + 4 MB RAM ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 1200 L. 1.310.000
- CONTROLLER GVP ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 2000/3000 L. 335.000

Macintosh

- PERFORMA 200 4MB-40HD L. 1.450.000
- PERFORMA 400 4 MB/80HD + MONITOR 14" COLORI PERFORMA L. 1.760.000
- PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI APPLE 14" L. 3.600.000
- POWER BOOK 145 4 MB/40HD +INTERFACCIA MIDI L. 2.840.000
- CD-ROM APPLE SC-300 ESTERNO L. 790.000
- INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000
- STAMPANTE LASER WRITER 300 L. 1.410.000
- STAMPANTE HP DESKWRITER 550 COLORI L. 1.150.000

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.200.000
- PERFORMA 450 4MB/120 HD + MON. COLORI APPLE 14" L. 2.980.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTCRIPT LEVEL 2 PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.700.000
- STAMPANTE STYLEWRITER II L. 595.000
- STAMPANTE H.P. DESKWATER 500 L. 460.000
- HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM L.450.000
- HARD DISK SCSI 240MB QUANTUM L.575.000
- HARD DISK SCSI 525MB QUANTUM L.1.280.000
- HARD DISK REMOVIBILE SYQUEST 88/44 L. 1.280.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 230.000
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 425.000
- WAVE BLASTER L. 415.000
- VIDEO BLASTER L. 550.000
- VIDEO SPIGOT L. 550.000
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 250MB L. 470.000
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 340MB L. 625.000
- MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 113.000
- MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 360.000
- STAMPANTE HEWLETT PACKARD 550 COLORE L. 1.150.000
- CD-ROM MITSUMI + INTERFACCIA L. 395.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 355.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 460.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 570.000
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 530.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.300.000
- DISCHETTI DD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 43.000
- DISCHETTI HD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 60.000

PER ORDINI TELEFONARE AL 0549/908083-909055-908892

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - TRASPORTO GRATUITO PER LE ISOLE + L. 25.000 - FINANZIAMENTO FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI. I PREZZI SONO AL PUBBLICO E COMPRENSIVI DI IMPOSTE - GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.

I PREZZI POTRANNO SUBIRE DELLE VARIAZIONI IN BASE ALLA DINAMICA DEL MERCATO

Esposizione e vendita
...760

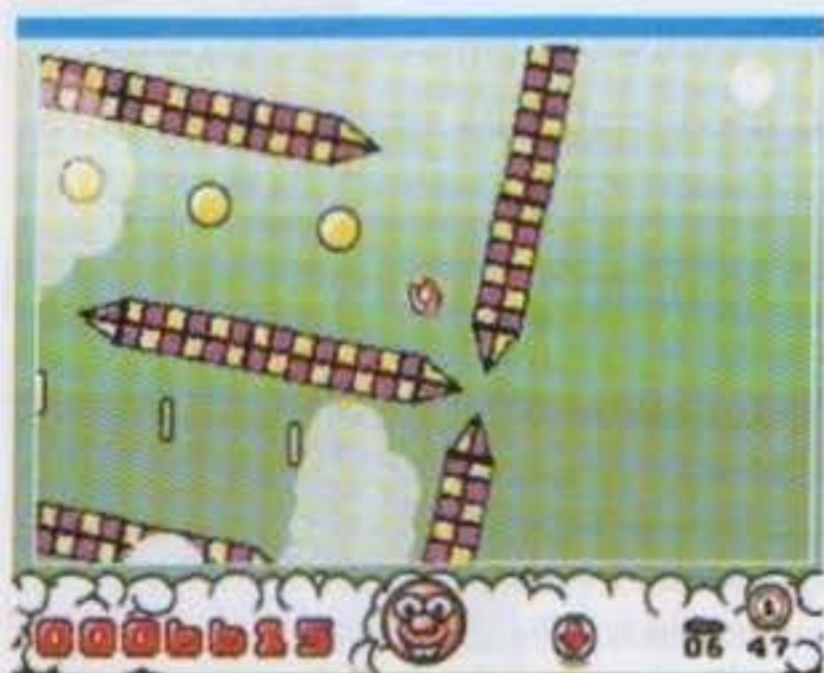
Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 908083 Fax 0549/908070

Show Room Musicale:

BOB'S BAD DAY

Eh sì, ragazzi, la giornataccia è sempre dietro l'angolo... Non parlatene a Bob che, poveretto, è stato addirittura trasformato in una stupidissima pallina dal solito mago burlone di passaggio!

Il buongiorno, come si suol dire, si vede dal mattino. E così ecco che c'è chi va a scuola e trova un simpatico compito in classe di matematica a sorpresa, chi arriva in ritardo in redazione e si becca la strigliata del ferocissimo caporedattore, chi viene alle mani col detestato superiore, ma - consoliamoci - c'è anche chi è più sfortunato: è il caso dell'incolpevole Bob, che si è visto di colpo proiettato dallo stregone in un universo assolutamente ostile e per di più vastissimo, che dovrà interamente esplorare nella non comodissima forma di palla. Brutta razza, i soggettisti di videogame: non sanno proprio più cosa inventare, nemmeno dando fondo a tutte le loro fantasiose risorse, per creare un buon pretesto o, per dirla alla latina, un *casus belli*, per farvi impugnare il joystick e lanciarvi in una nuova avventura al silicio. Eccoci a controllare il povero Bob attraverso 100 livelli diversi, in cui l'uomo palla dovrà tentare in ogni modo, per sperare di riacquistare il suo naturale aspetto, di recuperare un numero elevatissimo di monetine, sparse senza nessuna logica, in tale enorme universo; universo, per di più, assolutamente singolare, in quanto privo di forza di gravità costante, ma variabile nella direzione.

In ogni livello, infatti, lo sfortunato protagonista è racchiuso all'interno di una struttura sospesa nel vuoto e mobile, cioè ruotabile da parte del giocatore spostando il joystick nelle varie direzioni. Bob, sottoposto alla forza di gravità, subirà gli effetti di queste variazioni rimbalzando in maniera più o meno controllabile contro le pareti. Il guaio è che, sebbene all'inizio di ogni fase il peso del suo stesso corpo spinga la palla verso il basso (come accade sulla Terra), raccogliendo - non sempre volutamente - degli appositi bonus la direzione della forza di gravità potrebbe cambiare verso destra, sinistra o addirittura verso l'alto, in barba a tutte le leggi della fisica.

Le routine di rotazione sfruttate nel gioco non fanno rimpiangere troppo il Mode 7 Nintendo.

Se tutto ciò potrebbe sembrare piuttosto complicato, per fortuna durante il gioco non lo è affatto, motivo per cui il controllo di Bob (sia pur indiretto, giacché non si agisce direttamente su di lui bensì sull'ambiente che lo circonda) risulta quasi subito intuitivo e soprattutto divertente, principalmente a causa delle strane situazioni che si vengono a creare in un ambiente così mutevole. Muoversi un po' a caso nello schermo non è quindi difficile, ma ben più impegnativo è spedire la pallina esattamente dove si vuole, e cioè, possibilmente, a collezionare tutte le monetine del livello per poter così accedere liberamente all'uscita dello stesso. A complicarvi ulteriormente la vita, inoltre, i programmatori hanno pensato bene di aggiungere ulteriori ostacoli, come blocchi disintegrabili facendoci rimbalzare sopra (tenendo premuto il tasto di fuoco) il nostro eroe in maniera decisa, o simpatici nemici come palle avversarie o ventilatori che molto spesso tendono, del tutto casualmente, a indirizzare Bob verso spuntoni che lo faranno inevitabilmente esplodere. A parte quelli che cambiano la direzione della forza di gravità esistono comunque altri bonus, che è impossibile elencare completamente per motivi di spazio, il cui utilizzo può risultare estremamente efficace se sfruttati, però, con quella minima maestria nel controllare il protagonista di questo gioco che i primi, facili, livelli, vi permetteranno di assimilare. In conclusione la buona giocabilità e la grafica veloce fanno di *Bob's Bad Day* un discreto giochino, assolutamente in linea con le poche pretese che con buona probabilità i programmatori avranno avuto nella sua realizzazione.

Simone Bechini

Tonnellate di monetine attendono i giocatori più intraprendenti e dotati di senso dell'equilibrio.

Ci siamo cacciati nei guai. Ora cadremo verso l'alto e non sarà per niente facile venirne fuori

---

Genere Arcade
Casa Psygnosis
Sviluppatore Dome Team

- Grafica molto veloce
- Nel complesso piuttosto divertente
- 100 livelli da completare
- Tantissimi bonus diversi con effetti tutti da sperimentare

- Sequenza introduttiva bruttina
- Controllo di alcuni passaggi difficile
- Non molto più di un giochino carino

Versione Amiga

Ciò che più di ogni altra cosa caratterizza *Bob's Bad Day* è indubbiamente la velocità della grafica, con le sue repentine rotazioni, che rappresentano il vero fulcro del gioco; in compenso la qualità del background non è certo da capogiro. Il sonoro comprende diverse musichette molto ben realizzate speciali (si fa per dire) durante il gioco vero e proprio. *Bob's Bad Day* occupa due dischetti che girano senza intoppi su tutti gli Amiga con almeno 1 Mb di RAM. Non è possibile l'installazione su HD, ma i caricamenti, come del resto i cambi di disco, sono pressoché inesistenti per cui se ne può fare tranquillamente a meno.

K VOTO

796 AMIGA

G, QI, A, FK

Bob's Bad Day è un gioco che si pone a metà tra un arcade puro ed un rompicapo vero e proprio. Ha delle evidenti analogie con altre recenti produzioni come *Blob* o *Morph*, ma rispetto a essi propone un'azione più veloce e frenetica. Il controllo della palla, essendo indiretto, richiede qualche partita per essere assimilato a dovere, ma è questione di pochi minuti, dopodiché risulterà abbastanza immediato. Tuttavia, ruotare lo schermo anche di più di 180 gradi in un istante non è certo agevole, per cui i passaggi di difficile esecuzione non mancano. I numerosi bonus che variano il comportamento "rimbalzevole" del protagonista danno al gioco una certa varietà, a tutto favore della longevità peraltro già garantita da cento livelli.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

SHADOW of YSERBIUS

La Sierra ci dà la possibilità di esplorare delle gallerie sotterranee armati di tutto punto come dei cavalieri medievali, alla ricerca di un ultra-cattivone annidato nelle viscere di un vulcano. La novità? Possiamo avventurarci insieme ad altre decine di avventurieri in carne ed ossa!

Come abbiamo sottolineato più volte, il limite comune a tutti i GdR al silicio, che li rende nettamente più monotoni e ripetitivi dei giochi di ruolo "da tavolo", è la scarsa interazione con il computer: possono succedere solo eventi programmati in precedenza, quindi tutto, dai dialoghi con con gli NMC ai combattimenti con gli immancabili mostri, è stato già preparato e confezionato. La Sierra, volendo ricreare a tutti i costi l'atmosfera imprevedibile di una sessione reale a D&D tra amici, da qualche anno ha inserito nel suo Network Telematico ImagiNation un paio di GdR, *Shadow of Yserbius* e *Fates of Twinion*, che possono essere giocati in rete, cioè da diversi giocatori che, una volta pagato il canone mensile, si collegano contemporaneamente con il modem a questo Network, e si alleano per formare potenti party pronti a tutto per svelare i misteri del Vulcano.

Sfruttando l'enorme successo ottenuto da questi GdR on-line, alla Sierra hanno deciso di pubblicare una versione leggermente modificata di *SoY* e *FoT*, da installare e giocare a casa vostra, ma che può essere utilizzata anche in multiutenza, chiamando negli States il Network della Sierra (con notevole appesantimento della bolletta Sip). Una volta installato (occupa ben 15 mega, tra gioco e librerie della ImagiNation) e aver ammirato la mediocre presentazione, potrete scegliere il personaggio da spedire nel Dungeon tra quelli già pronti per l'uso, oppure creandone uno tra le classi disponibili, che vanno dal Cavaliere al Ladro, senza dimenticare il titanico Barbaro o l'immancabile Mago (manca il Bardo!), e poi si è pronti per gettarsi nella mischia.

Il sistema sfruttato dai due giochi è identico, e ricorda molto quello di Bard's Tale

Il sistema sfruttato dai due giochi è identico, e ricorda molto quello di *Bard's Tale* (non a caso i programmatori sono proprio gli stessi del capolavoro della Electronic Arts). Eh sì, siamo di nuovo davanti alla classica visione 3D, racchiusa in una finestra che occupa una buona metà del vostro monitor, e che scatta di 90 gradi o di una locazione per volta. Nell'altra metà dello schermo si trova l'altrettanto classico inventario con la faccina del nostro personaggio. Infine, come in *Bard's Tale*, sotto la finestra 3D troviamo un piccolo pannello destinato a mostrare messaggi, avvertimenti, o osservazioni particolari, come "Urg incontra 12 Goblins..." oppure "La porta è chiusa e serve un oggetto speciale". Niente di nuovo, almeno a prima vista. Gironzolando per i primi

Lo schermo dell'inventario: avete una sacca per gli oggetti normali e una per quelli speciali.

L'interazione con gli NMC è un po' scarsina: la conversazione è molto ridotta.

I combattimenti vengono gestiti attraverso questa finestra.

La visuale 3D in tutto il suo splendore: i muri, le porte e il pavimento sono digitalizzati.

Un'immagine di *Fate of Twinion*: a parte la grafica, il sistema di gioco è identico a quello di *SoY*.

livelli, e accumulando l'esperienza necessaria per salire ad un livello accettabile, ed evitare di essere massacrati da uno scoiattolo inferocito (il Barbaro inizia con 5 punti ferita!), scoprirete che le somiglianze con *Bard's Tale* non sono solo superficiali: per esempio la gestione dei combattimenti è praticamente identica, con l'unica differenza che al posto dei nomi sono mostrate delle faccine dei mostri; purtroppo scoprirete anche che il vostro personaggio è destinato a rimanere un eroe solitario: infatti, se non vi collegherete al Network Sierra, non potrete aggiungere altri personaggi al vostro misero party, visto che l'interazione con gli NMC controllati dal computer si riduce a una singola frase che continuano a ripetere ogni volta che entriamo nella loro locazione. All'inizio di *SoY* potrete scegliere tra tre diversi dungeon, che, essendo i primi, puntano molto sui combattimenti in modo da far aumentare di livello il vostro eroe. Già dal quarto dovremo fare i conti con enigmi abbastanza singolari, che ricordano molto, ed è una nota molto positiva, quelli che quattro o cinque anni fa si potevano trovare nei dungeon di Skara Brae. Porte segrete, muri illusori, messaggi sibillini sono all'ordine del giorno, e per poter avanzare verso il cuore del misterioso Vulcano potremo contare solo sulle abilità del nostro solitario eroe: infatti quando si accumulano sufficienti punti esperienza per passare al livello successivo, basta uscire dal dungeon e tornare al tempio per studiare.

Certo, non è molto comodo uscire dal Vulcano, aumentare di livello, e poi riattraversare i livelli che ci separano dall'ultima locazione raggiunta, quindi, anche per mantenere la compatibilità con il sistema di ImagiNation, si può salvare il gioco in una qualsiasi locazione del Dungeon, uscire immediatamente (basta avere un economico Teleport Pass, in vendita sin dall'inizio dell'avventura nel Tempio) e poi tornare nella stessa locazione rientrando nel Vulcano con la seconda entrata. Comodo, no? Purtroppo, sempre per mantenere la compatibilità con il NetWork, se per caso venite sconfitti (credetemi, succede spesso...) e ci lasciate le penne, non perderete né il personaggio, né i punti esperienza o gli oggetti nel vostro inventario, ma dovrete ricominciare dal Tempio. Così, mentre in tutti i gdr visti finora, quando si moriva si poteva ricaricare dall'ultima posizione, ma si perdevano i punti esperienza e gli oggetti accumulati tra l'ultimo salvataggio e la prematura dipartita, in *SoY* avviene l'esatto contrario! Una bella seccatura, visto oltretutto che attraversando i dungeon già visitati incontrerete di nuovo sia i mostri casuali, sia quelli messi "ad hoc" in certe locazioni, anche se li avete già sconfitti. Gli sviluppatori della versione casalinga di *SoY* devono essersi accorti di questo problema, perché raccomandano di effettuare da Dos delle copie di backup del personaggio dopo ogni sessione di gioco, indicando specificatamente i file di salvataggio. La confezione contiene, oltre a *SoY*, anche il seguito di questo gdr, *Fates of Twinion*, che sfrutta la stessa interfaccia, e i dischi per installare le librerie di ImageNation, che vi consentono di collegarvi anche con modem a bassa velocità e l'offerta per un mese gratis di abbonamento che però, come sottolinea una dicitura abbastanza nascosta, vale solo negli States...

Paolo Paglianti

nota bene NB

Di gdr multiutente non ce ne sono molti, e se escludiamo le Door che si trovano su alcune BBS (anche BBK ha una Door con gdr!), dovrete rassegnarvi a giocare ed interagire con personaggi simulati e preprogrammati. Se vi piace il sistema di gioco di *SoY*, potete comprare uno dei tre volumi di *Bard's Tale*, a cui si è aggiunto di recente un Construction Kit e si vocifera di un imminente quarto episodio. Altrimenti c'è la trilogia di Eye of Beholder.

Genere Gioco di Ruolo
Casa Sierra
Sviluppatore Interno

- Due gdr in uno

- Sistema di gioco datato
- Solo un personaggio nel party
- Possibilità di giocare in rete molto remota, dati i costi della Sip!

Versione PC

**Installando i due giochi e le librerie di ImagiNation occuperete circa 15 mega di hard disk: per il resto, *Shadow of Yserbius* non richiede poi molto dal vostro PC: i 640 K base, scheda VGA da 256k, mouse e processore dal 386 in su.
Se volete affrontare i costi della Sip e chiamare ImagiNation (a cui dovrete abbonarvi, con un'ulteriore spesa di circa 20 dollari) dovrete disporre di un qualsiasi modem a 1200 baud.
Il programma supporta Ad-Lib, tutte le schede Soundblaster, Roland e Proaudio, per le rare musichette e gli effetti sonori.**

K VOTO

760 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Sul piano della grafica e del sonoro *SoY* non presenta alcuna novità, anzi direi che il sistema di per se è abbastanza datato: in effetti, essendo un gdr gestito da un Network, deve essere per forza molto semplice (non potete pretendere di giocare con un modem a 2400 a Ultima Underworld!), comunque non è una nota troppo negativa. Purtroppo anche l'avventura è un po' frustrante, perché i salvataggi vengono cancellati quando il vostro eroe muore, e dovrete rifarvi tutto il dungeon da capo, anche se non perderete livelli di esperienza o oggetti. Collegarsi via modem a ImagiNation per esplorare in contemporanea con altri giocatori, e quindi godersi veramente questi due giochi, è decisamente antieconomico, visto che si tratta di telefonate intercontinentali. Un peccato...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Per risolvere i numerosi enigmi che vi si presenteranno, dovrete utilizzare i vostri skill personali.

La finestra per lanciare gli incantesimi: il numerino a fianco del nome ne indica il costo.

http://www.oldgamesitalia.net/

INNOCENT UNT

Non si fidano quelli che abitano nella villa. Mai nessuno che dia retta a un onesto Ladro!

Nel bar Ladd si potrà ubriacare, ascoltare musica e prendere le schede elettronica...

Eh, già! Noi ci lamentiamo di IVA, tassa sulla salute, ritenuta d'acconto e amenità simili che annualmente riducono notevolmente il nostro conto in banca, ma allora cosa dovrebbe dire il povero Jack T. Ladd, Ladro-Mastro di professione, inseguito e taglieggiato dalla perfida Finanza dello Spazio? Chi se ne frega, direte voi, invece...

Le tasse sono un grosso problema, non solo per gli onesti lavoratori, ma anche per i fuorilegge, che, in un futuro neanche tanto lontano, sono inseguiti dalla malfamata flotta stellare della IRDS, intercettati con il potentissimo raggio trattore, e quindi costretti a versare il loro contributo all'erario.

È quello che è successo al nostro novello Al Capone, che deve trovare una somma spropositata nel giro di soli 28 giorni, pena la tortura, la vendita d'organi vitali, e la morte (non necessariamente in quest'ordine...).

Certo, Jack parte con qualche svantaggio iniziale, come il fatto di essere stato abbandonato su un pianeta, senza soldi (sequestrati), né astronave (confiscata), ma il nostro eroe ha un asso nella manica: è il miglior ladro presente sulla piazza, ed è in grado di soffiare un'astronave sotto gli occhi della polizia, di forzare la migliore cassaforte robotizzata, oppure di rubare le caramelle ai bambini senza insospettirli troppo...

Insomma, può contare su una discreta abilità di "prendere in prestito" gli oggetti altrui, senza che nessuno (tranne la IRDS, ovviamente) se ne accorga tanto facilmente, e per evitare la brutta fine promessa dagli agenti della IRDS, dovrà dare veramente il meglio di sé stesso per sgraffignare la montagna di soldi necessaria per estinguere il suo debito con il governo. Così, con in tasca solo il conto delle tasse e armati di un sagace umorismo alla Ian Solo, inizia la nostra avventura truffaldina. Come per la maggior parte delle avventure dal lontano *Maniac Mansion* in poi, i due terzi superiori dello schermo sono occupati dalla finestra grafica che mostra il mondo futuristico di Jack, mentre nell'ultima parte sono relegati una piccola ma utile mappa della locazione presente, l'inventario e le icone di controllo, che permettono all'eroe-ladro di interagire con il mondo e zone limitrofe. Le prime due icone, che permettono di prendere e utilizzare gli oggetti, consentono anche di combinarne due tra loro: per esempio, appoggiando un tappo su un barattolo, scoprirete che potrete chiuderlo; purtroppo l'interazione non è profondissima, e spesso potrete unire due oggetti solo se è necessario per finire il gio-

Alcuni particolari a volte sono un po' troppo piccoli, ed è abbastanza difficile scorgerli.

L'inventario non è ordinato come quello di Bernard, ma è comunque abbastanza comodo.

Non ho mai visto un vagone della metropolitana così vuoto! Nemmeno a mezzanotte.

http://www.oldgamesitalia.net/

L CAUGHT

Genere Avventura
Casa Psygnosis
Sviluppatore Divide by Zero

- Trama abbastanza originale
- Divertente caratterizzazione del protagonista

- Vi bloccherete più di una volta perché non avete notato qualche piccolo particolare

Versione PC

La confezione contiene ben sette dischi da 1.44, che, una volta installati, si trasformano in nientepopodimeno che 15 Mega di dati su hard disk; naturalmente avrete bisogno di una scheda VGA, mouse e almeno 1 Mega di RAM. In teoria dovrebbe girare su tutti i compatibili dal 286 in su, ma con le macchine più lente dovrete aspettarvi numerosi rallentamenti dell'azione. Supporta Adlib, Soundblaster normale e Pro, e Roland.

K VOTO

837 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Pur essendo la prima vera avventura pubblicata dalla Psygnosis, *Innocent Until Caught* si è dimostrato un buon prodotto sotto molti aspetti: la grafica, generalmente di buon livello, anche se i fondali non sono coloratissimi, e il sonoro, che assolve degnamente il suo compito, contribuiscono a delineare un ambiente oscuro e tetro, anche se a volte può apparire un po' ingenuo. Inoltre è molto divertente gironzolare per questo mondo con Jack T. Ladd, che, anche se disperato, senza un credito e pieno di debiti, non rinuncia mai alla sua vena umoristica. Certo, spesso per sbloccarvi da una situazione stagnante o per risolvere un enigma dovrete contare molto di più sull'acutezza della vista

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

La cartina della metropolitana del primo pianeta. Potrete spostarvi direttamente da una stazione all'altra, se riuscite a trovare il giusto passe-partout!

Diabolik, Arsenio Lupin, Fantomas si sono cimentati almeno una volta nel furto di opere d'arte: non vorrete esserne da meno, vero?

Gli agenti della IRDS vi chiedono gentilmente di seguirli nella stanza degli interrogatori...

co: riprendendo l'esempio di prima, non potrete più svitare il tappo del barattolo una volta avvitato. La successiva coppia di icone permette di esaminare più a fondo il mondo esterno: l'occhio infatti assomiglia al comando "Che Cosa?" della LucasArts, e in pratica visualizza i nomi degli oggetti presenti sullo schermo; la lente d'ingrandimento, invece, dovrebbe esaminare gli oggetti, anche se la maggior parte delle volte la descrizione si limita a due scarne righe di testo, poco utili per capire il reale utilizzo dell'oggetto. Rimangono poi l'icona che permette di camminare per la locazione e fuori da essa, e le labbra, che vi consentono di dialogare con i personaggi che abitano questo strano universo. Spesso, quando decidete di parlare con qualcuno, appare uno schermo che visualizza i due interlocutori e le frasi che potrete utilizzare; quando però l'iterazione con quella persona non è più importante per la risoluzione dell'avventura, non appare neanche lo schermo con le frasi, ma un paio di semplici "fumetti" che chiudono subito il dialogo. Vi accorgerete subito che per risolvere *Innocent Until Caught* dovrete basarvi soprattutto sulle due abilità principali del vostro eroe, mano svelta e occhio fino: infatti quando vi bloccherete in una situazione senza sapere bene che cosa fare, spesso si tratta solo di esaminare molto più accuratamente le locazioni già visitate, alla ricerca di qualche piccolo particolare trascurato. Purtroppo questi particolari a volte sono un po' troppo piccoli, ed è abbastanza difficile scorgerli. All'inizio, per citare un esempio, sono rimasto bloccato per diverso tempo, perché non riuscivo a prendere un certo oggetto: avevo provato di tutto, dalle minacce alle promesse, ma la soluzione era un piccolo biglietto nella tasca di un cliente del bar, che ho trovato per puro caso. È bastato sgraffignargli il biglietto senza farsi notare troppo, e il gioco era fatto! Tra l'altro, forse per deformazione professionale, Jack ha un modo tutto suo di prendere gli oggetti, non solo quelli nelle tasche altrui, ma anche quelli abbandonati innocentemente per terra: si avvicina all'oggetto, si guarda un po' intorno, e poi, senza dare troppo nell'occhio, lo afferra velocemente.

Beh, forse *Innocent Until Caught* non è all'altezza delle avventure della LucasArts, probabilmente perché è il primo tentativo della Psygnosis in questo campo, ma riserva molte gradite sorprese, e anche se a volte vorrete bruciare i dischetti perché non sapete più che pesci pigliare, non preoccupatevi: la soluzione è nelle tasche del vostro vicino!

Paolo Paglianti

nota bene NB

Probabilmente le avventure grafiche sono il genere più apprezzato dal pubblico di possessori di compatibili: iniziamo con *Maniac Mansion 2*, l'ultimo successo della LucasArts, che, oltre ad essere una delle migliori avventure sulla piazza, è davvero umoristico e pieno di "gag" imprevedibili. Se preferite qualcosa di più avventuroso, consiglio caldamente *Indy 4 - Fate of Atlantis*, sempre della LucasArts, che tutto sommato è un po' più lungo e serio di *MM2*. Preferite la figura del ladro di professione che utilizza le sue "arti" per risolvere intricati enigmi? Che ne dite di *Robin Hood - Conquest of the LongBow*, della Sierra?

http://www.oldgamesitalia.net/

Natale alla grande!

CERCATE IL PUNTO VENDITA A VOI PIÙ VICINO

ABRUZZO

Computer Time snc
Via Amendola 47-47A-49 - Avezzano (AQ) - Tel. 0863/416113

CALABRIA

Fano Informatica
C.so G. Nicotera 9 - Lamezia Terme (CZ) - Tel. 0968/441313
Futura
Viale della Repubblica 327 - Cosenza - Tel. 0984/77766

CAMPANIA

Masone Informatica
Viale dei Rettori 57 - Benevento - Tel. 0824/24670
Policonsult sas
Viale Cappiello 25 - Caserta - Tel. 0823/322009
A.T.M. Informatica sas
Via Consalvo 169 lotto 9 - Napoli - Tel. 081/627804
Aruta Informatica srl
Via Chiaia 100 - Napoli - Tel. 081/402763-4
Delta Office sas
Via Mattia Preti 37-39 - Napoli - Tel. 081/5784607
Qisma snc
Via Giustiniano 305 - Napoli - Tel. 081/7143064

EMILIA ROMAGNA

Aerre Informatica Computer Cash srl
Via Borgo di S. Pietro 139AB - Bologna - Tel. 051/251212
Dac Computer Service srl
Via del Gomito 3M - Bologna - Tel. 051/327500
Ecs
Via Casirini 3C - Bologna - Tel. 051/522391
Horus Informatica srl
Via E. Zacconi 16 - Bologna - Tel. 051/502461
Diaframma srl
Via Provinciale Sud 46 - Castello D'Argile (BO) - Tel. 051/977443
Sicom srl
Via Radici in Piano 48A - Sassuolo (MO) - Tel. 0536/806696
Progetto srl
Via Roma 67 - Zocca (MO) - Tel. 059/986283
Bit Show sas
Borgo Parente 14E - Parma - Tel. 0521/285014
New Compumania
Viale delle Ceramiche 8A - Faenza (RA) - Tel. 0546/22670
Computerline srl
Via Kennedy 15T - Reggio Emilia - Tel. 0522/792322
F.R.O.G. srl
Via Emilia S. Stefano 9C - Reggio Emilia - Tel. 0522/433651

FRIULI VENEZIA GIULIA

Michieli srl
Via Palmanova 215-217 - Udine - Tel. 0432/522767

LAZIO

Delta System Computers
L. Mare Caboto 74 - Gaeta (LT) - Tel. 0771/470168
Dedo Sistemi Centro srl
Via Palestro 11 - Roma - Tel. 06/4825159
Informatica e Telematica Nazionale srl
Via Predazzo 30 - Roma - Tel. 06/5090950
Intern Micro sas
Via delle Alpi 20 - Roma - Tel. 06/8552908
Italware srl
Via Belluno 16 - Roma - Tel. 06/4402848
Microsystem sas
Via Casilina 1064-1066 - Roma - Tel. 06/2678787
Radio Mobile S.T.I.L.E. srl
Via Tuscolana 1252 - Roma - Tel. 06/7101440
Romasistemi srl
Via Don Bosco 27 - Genzano (RM) - Tel. 06/9391581-2

LIGURIA

Quasar srl
P.zza Duca degli Abruzzi 6B - Genova - Tel. 010/3728001

LOMBARDIA

Project Informatica srl
Via Reich 28 - Torre Boldone (BG) - Tel. 035/361681
TC Store
Via V. Emanuele ang. Via Bulloni - Brescia - Tel. 030/3774817
Malvezzi Pierpaolo & C. snc
C.so XXV Aprile 125 - Erba (CO) - Tel. 031/642537
Systems Line srl
Via Rovascio 6 - Lipomo (CO) - Tel. 031/280012
Anthea srl
Via L. Manara 1 - Milano - Tel. 02/5401381
Asystel spa
Viale Certosa 220 - Milano - Tel. 02/380841
Brandolin sas
Via Agnello 18 - Milano - Tel. 02/72003132
CPU srl
Via Winckelmann 1 - Milano - Tel. 02/48951204
E.D.S. Electronic Data Systems
C.so Porta Ticinese 44 - Milano - Tel. 02/8394208
Fas Informatica srl
Via Valtellina 40 - Milano - Tel. 02/66800766
MG Shop srl
Viale Montenero 12 - Milano - Tel. 02/55180858
Novae srl
Via B. D'alviano 73 - Milano - Tel. 02/48305243
O.E.M. srl
Via Cagnola 4 - Milano - Tel. 02/33609705
Sis-Temi srl
Via Comelico 18 - Milano - Tel. 02/55192942
Speciale Ufficio srl
Via Porpora 107 - Milano - Tel. 02/26826699
Speciale Ufficio srl
Via Ampere 116 - Milano - Tel. 02/2619654
Supertronic srl
Via S.G.B. de la Salle 4 - Milano - Tel. 02/27208200
TD Soft snc
Via S. Galdino 8 - Milano - Tel. 02/33607340
Ce.Ca. snc
Via Cadorna 5 - Cormano (MI) - Tel. 02/66301321
Arivivis sas
P.zza I maggio 13 - Corsico (MI) - Tel. 02/4408143
Customer Engineering srl
Via Pacinotti 14 - Corsico (MI) - Tel. 02/45101593
Arca sas
Via Trieste 13 - Gorgonzola (MI) - Tel. 02/9513570
Zucchetti Informatica srl
Via San Fereolo 9A - Lodi (MI) - Tel. 0371/430829
Tecnesys Computer sas
C.so Matteotti 81 - Seregno (MI) - Tel. 0362/328201
Video Service
Galleria Manzoni 12-14-16 - Pavia - Tel. 0382/304174
Euromagant Sistemi srl
Via M. Partigiani 47 - Stradella (PV) - Tel. 0385/44030
Data Base Sistemi srl
Via Griffanti 2 - Saronno (VA) - Tel. 02/9625921

MARCHE

Elan Computer Shop
Via Torresi 37 - Ancona - Tel. 071/897615/6
Med Computer srl
P.zza Garibaldi 4-5 - Macerata - Tel. 0733/231729

MOLISE

Viglione Computer
Via D'Amato 1A - Campobasso - Tel. 0874/483300

PIEMONTE

Bms Computer Service snc
S.S. per Alessandria 23 - Tortona (AL) - Tel. 0131/822282
Rossi Computers snc
C.so Nizza 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143
Aba Elettronica srl
Via Cardinal Fossati 5P - Torino - Tel. 011/3858588
Computing News snc
Via Marco Polo 40E - Torino - Tel. 011/501512
Dimensione Personal
C.so Vittorio Emanuele II 94G - Torino - Tel. 011/5624488
Overservice srl
Via Pastrengo 68 - Torino - Tel. 011/6068953
C.S.I. Teorema srl
Via Losana 9 - Biella (VC) - Tel. 015/28622

PUGLIA

Bit Sistemi srl
Don Luigi Sturzo 15 - Santeramo in Colle (BA) - Tel. 080/837335
Esseci Sistemi srl
Via Salinella 41-45 - Taranto - Tel. 099/314132

SARDEGNA

Data Elabor srl
Via Cherubini 26 - Cagliari - Tel. 070/496249

SICILIA

Digitecnica srl
Viale Vittorio Veneto 273-9 - Catania - Tel. 095/502729
Iskra sas
Via L. Capuana 112 - Catania - Tel. 095/532622

VENETO

Antonio Tosato snc
Via Maroncelli 119bis - Padova - Tel. 049/772242
Computer Line srl
Via C. Battisti 38 - Padova - Tel. 049/654695
Wintech srl
Via Lisbona 7 - Padova - Tel. 049/8703033
Cartelio
Via Bonora 6 - Camposampietro (PD) - Tel. 049/9301003
Data System
Via A. Gramsci 3 - Conselve (PD) - Tel. 049/9500713
Cartolimena srl
Via del Santo 122 - Limena (PD) - Tel. 049/8840361
Eds srl
Via Alzaia 5 - Treviso - Tel. 0422/412508
Vigra snc
Via Cecchini 45 - Mestre (VE) - Tel. 041/5345383

INGRAM MICRO

INGRAM MICRO SpA
Via Roma 74 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI)
Tel. 02/957961 Fax 02/95796401

STRI

Avete presente che cosa si prova a seguire una telenovela sudamericana cominciando dalla cinquantesima puntata? Forse non mi sono spiegato bene: ci capireste qualcosa? Ebbene questo è ciò che è successo a Striker. No, lui non guarda certe trasmissioni, ma si è perso gran parte dei fatti accaduti sulla terra, visto che ha passato gli ultimi anni al fresco. E che cosa succederebbe se, uscito di galera, si trovasse in un mondo irriconoscibile? La Dynabyte ha fatto qualche ipotesi.

"Se sai cosa cerchi, cerca, ma sappi cercare cosa cerchi." Che razza di aiuto!

A quanto pare l'amico tiene molto a sua madre. Probabilmente non ha gradito il colorito appellativo.

Il mercato dei giochi su CD-ROM sta esplodendo: in questo fertile periodo continuano a nascere nuovi prodotti per questo formato. C'è chi ripubblica vecchi classici con colonne sonore rifatte, grafica ritoccata e niente più. Per far decollare un nuovo standard ci vogliono altri tipi di prodotto, di conseguenza le software house si sono buttate a capofitto in nuovi progetti che sfruttino a dovere le enormi capacità di immagazzinamento. È così che sono cominciate a uscire avventure grafiche con colonna sonora di qualità CD e, soprattutto, con fiumi di parlato digitalizzato. Fin qui tutto bene, se non per il fatto che noi siamo italiani. Già, perché nessuna software house si prenderebbe la briga di tradurre tutti i dialoghi per poi farli interpretare da attori in francese, spagnolo, tedesco e italiano. Quindi, fino a oggi, chi non conosceva più che bene l'inglese doveva ciucciarsi il calzino. Ora, però, è arrivato questo nuovo gioco della genovese Dynabyte (già creatrice dell'ottimo *Nippon Safes*), un fumetto interattivo con parlato digitalizzato in italiano.

Se non si riesce a trovare la soluzione di un problema, a differenza delle classiche avventure grafiche, è possibile abbandonarlo e provare un'altra strada

L'avventura si svolge sulla Terra, in un prossimo futuro, il protagonista si trova rinchiuso in carcere da anni, senza ricordarsene il motivo, ed è rimasto all'oscuro dei fatti accaduti sul pianeta. Un giorno, approfittando di un attimo di distrazione della guardia automatizzata, fugge dalla sua cella e si ritrova nelle strade della città. Ma lo attende un'amara sorpresa: la metropoli è irriconoscibile, quasi completamente deserta, popolata da alcuni esseri alieni e semidistrutta da chissà quale guerra. Così il giocatore si ritrova sperduto nella sua città, senza alcun punto di riferimento e senza la più pallida idea di che cosa sia successo.

La parte centrale dello schermo è destinata

Beccatevi la pettinatura che andrà di moda tra qualche secolo. Comunque se bazzicate per le discoteche troverete di peggio.

A quanto pare gli alieni sono ben altro che piccoli omini verdi. Quasi quasi le chiedo che cosa fa stasera. Tentare non nuoce.

In questa foto potete ammirare il nostro eroe che vaga per la città deserta. Lo sfondo ricorda da vicino il Bronx (attuale, intendo)...

http://www.oldgamesitalia.net/

KER

Questo povero alcolizzato può essere di grande aiuto. Trattatelo bene e ne verrete ricompensati.

"Avvicinati ancora un po', ti faccio vedere!!!" Che cosa significherà questa frase? Voglio dire, a parte quello che i più maliziosi penseranno.

NB nota bene

L'ultimo prodotto della Dynabyte è, per definizione, un fumetto interattivo con grafica disegnata a mano e audio digitalizzato. Cominciamo con un'eccezione, *Return to Zork* (K54), disponibile sia in versione CD-ROM che hard disk. Effettivamente *RtZ* non si può definire fumetto interattivo, infatti si tratta di una vera e propria avventura con animazioni di personaggi digitalizzati e sfondi calcolati. Tornando un po' più indietro nel tempo, più precisamente a K44, è d'obbligo citare *BAT 2* (e il suo predecessore), che più che mai si avvicina a *Striker*, la mole di dati da gestire è infinitamente minore, infatti il gioco risiedeva su dischetti e girava (a stento) anche sull'Amiga. Permettetemi, infine, di ricordarvi i meno recenti *Heart of China* e *Rise of The Dragon*.

alle immagini del fumetto, con un puntatore alla *BAT* che cambia forma a seconda delle operazioni che si possono fare (andare in una direzione, esaminare un oggetto e ascoltare il commento audio). La parte sinistra è occupata dal menu a scomparsa che ci permette di salvare una partita, settare il processore che si possiede, cambiare la velocità delle animazioni, uscire dal gioco, riprenderne uno precedentemente salvato e visualizzare i punteggi di coraggio, percezione, ecc...

L'avventura ha inizio all'esterno dal carcere, dove il giocatore si trova a dover fare la prima scelta: dirigersi verso la mètropolitana o per un'altra via? L'ideale sarebbe recarsi con il metro alla vecchia biblioteca pubblica, e qui cercare indizi su che cosa sia successo, consultando vecchi libri o magari utilizzando dei più moderni computer, ma la scelta sta a voi, quindi non è mia intenzione svelarvi il resto dell'avventura, magari più avanti nella rubrica dei TNT...

Andando avanti nel corso dell'avventura potrete fare scelte che influiscono sulla trama stessa, decidendo di andare da una parte piuttosto che da un'altra o rifiutando di soccorrere una persona in pericolo piuttosto che aiutarla; inoltre, se non si riesce a trovare la soluzione di un problema, a differenza delle classiche avventure grafiche, è possibile abbandonarlo e provare un'altra strada. Proprio questa trama ad intrecci multipli genera finali diversi che potranno essere ripresi nell'eventuale continuazione del gioco.

Non è paragonabile ad altri prodotti quali avventure grafiche

Via via che si incontrano personaggi è possibile instaurare un dialogo oppure troncarlo e proseguire per la propria strada. Nella prima ipotesi potrete scegliere che cosa dire da un box nella parte inferiore dello schermo, mentre affianco alla videata principale ci sarà una finestra di dialogo che raffigura il vostro interlocutore. È un vero peccato che il parlato non sia sincronizzato con il movimento della bocca, perché, anche se al giorno d'oggi si tratta di una "chicca" che contraddistingue i prodotti più curati, avrebbe sicuramente giovato al giudizio globale del gioco.

Si tratta sicuramente di un gioco difficile da valutare, in quanto non è paragonabile ad altri prodotti quali avventure grafiche. Se vi viene in mente che le scelte possibili in ogni situazione sono numericamente inferiori a quelle di un adventure, permettetemi di ricordarvi che ben poche cose si possono fare con un cotton-fioc gigante e un orecchio di scimmia altrettanto enorme (tanto per citare *Monkey Island*) e che un pezzo di ghiaccio può servire solo per attraversare una pozza d'acqua bollente (per citare *King's Quest 6*).

Paolo Verri

Genere Fumetto Interattivo
Casa Dynabyte
Sviluppatore 5G Digipublishing

- Ottima grafica
- Parlato in italiano
- Trama ben congegnata

- Longevità scarsa
- Troppo facile

Versione PC

Per godervi appieno le qualità tecniche di *Striker* avrete bisogno di un 486 abbastanza veloce -anche se gira con un 286-, scheda grafica VGA e un lettore CD-ROM da 300Kb/s (comunque è abbastanza accettabile un transfer rate di 150Kb/s) e Windows 3.1. Se la CPU o la scheda video non sono molto veloci, noterete dei fastidiosi rallentamenti dell'aggiornamento video che comunque non sono eccessivamente frustranti. La grafica in alta risoluzione (640x480 a 32000 o 256 colori) è ottima e rende bene l'atmosfera del gioco. Il parlato digitalizzato completamente in italiano è molto chiaro e rende efficacemente l'idea del fumetto. Ottima la compatibilità delle schede audio che, se funzionano sotto Windows, andranno bene per il gioco, visto che utilizza direttamente il suo driver.

K VOTO

790 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Un buon inizio per la software house nostrana nel campo dei CD, che ha realizzato un prodotto con una trama ben ideata, una grafica molto efficace e un accompagnamento audio completamente in italiano.
Unica pecca, la longevità dichiarata dalla stessa Dynabyte piuttosto corta (un paio di ore), soprattutto se pensiamo che il gioco verrà commercializzato al prezzo di 129000 lire. Per aumentare l'interesse del giocatore sono stati inseriti numerosi finali differenti, così può essere rigiocato effettuando scelte diverse, stravolgendo la trama precedente. Se e quando ne uscirà il seguito, potrete riprendere la storia da dove l'avete terminata, grazie a dei codici (diversi a seconda del vostro finale), che vi vengono forniti al termine di questa avventura.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

...comunque anche questo non scherza in fatto di desolazione. Come potete vedere, la grafica di Striker è molto efficace.

NEWEL
NEWEL srl - Computer & Videogames

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWARE AMIGA - PC

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
1° CHESS TUTOR	IMPARA A GIOCARE A SCACCHI	99.000	
3D WORLD BOXING	REALISTICA BOX. ATTENTO A NON PRENDERLE!!	35.000	35.000
3D WORLD SOCCER	SARAI IL PROTAGONISTA DI QUESTO INCREDIBILE CALCIO	35.000	35.000
3D WORLD TENNIS	CREDERAI DI ESSERE REALMENTE SUL CAMPO DA TENNIS	35.000	35.000
ACCADEMY	NUOVE MISSIONI PER PRIVATEER (WING COMMANDER 3).	105.000	
ACIENT ART OF WAR	SIMULAZIONE DI GUERRA CON AEREI ANTICHI		109.000
ACTION PACK	OTTIMA COMPILATION DI GAMES MOLTO AVVINCENTI		59.000
AIR COMBAT	SIMULATORE DI OTTIMA FATTURA	39.900	39.900
AIR COMBAT CLASSIC	BATTLEHAWKS, SECRET OF LUFTWAFFE, ECC...	COMPILATION	129.000
AIR LAND SEA	SIMULANDO CON PIACERE		39.900
ALIEN 3	TERZO EPISODIO DELL'EPICA SERIE.		55.000
ALIEN BREED	SENTIRETE IL LORO RESPIRO SUL COLLO.	95.000	39.000
ALONE IN THE DARK	SIAMO A UN PASSO DALLA REALTA' VIRTUALE	109.000	
AQUATIC GAMES	AIUTA IL CALAMARO A VINCERE AI GIOCI OLIMPICI		39.900
ARMA LETALE	DAL FILM UN'OTTIMA CONVERSIONE	39.900	
ARTIFICIAL DREAMS	SPARATUTTO NELL'IMMENSO UNIVERSO		10.000
ASHES OF EMPIRE	CHE ATMOSFERA MOLTO ACCATTIVANTE	99.000	
ATAC - MICROPROSE	COMBATTI LA ALLA COCA A BORDO DEL TUO ELICOTTERO	69.900	
ATTRAVERSO LO SPECCHIO	NUOVA AVVENTURA INTERATTIVA CON DYLAN DOG.	35.000	35.000
AV88 HARRIER ASSAULT	QUANTI AEREI IN QUESTO SIMULATORE MOLTO CURATO	99.000	89.000
B-17 FLYING FORTRESS	SIMULATORE DI BOMBARDIERE.	65.000	
BARD'S TALE COSTR.SET	CREA LA TUA AVVENTURA MEDIOEVALE	39.900	39.900
BASKET MANAGER	GUIDA LA TUA SQUADRA E VINCI CAMPIONATO E COPPE	29.900	29.900
BASKET MASTER	AGILE E VELOCE GIOCO DEL BASKET	19.900	
BASKET PLAY OFF	ULTIMA NOVITA IN FATTO DI CANESTRO	29.900	29.900
BATTLE CHESS 4000	MUOVI LA REGINA NEL GIUSTO MODO E FAI SCACCO MATTO	109.000	
BETRAYAL AT KRONDOR	AVVENTURA MOLTO ENTUSIASMANTE	139.000	
BIG RUN	CORSA D'AUTO AI CONFINI DELLE CAPACITA' UMANE	29.900	
BILL & TED'S ADV.	AVVENTURA MOLTO SIMPATICO	29.900	
BIRDS OF PREY	GUIDA I PIU' FAMOSI CACCIA DELLA STORIA DEL VOLO	39.000	39.000
BLADES OF DESTINY	AVVENTURA MOLTO CURATA DA NON PERDERE	119.000	
BLITZRIEG	OVVERO LA DURA E TERRIBILE BATTAGLIA DELLE ARDENE	29.000	
BODY BLOWS	IL FAMOSISSIMO E GRANDIOSO PICCHIADURO.	75.000	
BOMBUZAL	GIOCO DI ABILITA' PER I PIU' PAZIENTI		19.000
BOXING LOW BLOW	PICCHIA PICCHIA E PICCHIA.... E POI PICCHIA	29.900	
CAR & DRIVER	CHE BELLA LA VITA DELLO STUNTMAN	39.900	
CARL LEWIS CHALLENGE	""E' L'UOMO PIU' VELOCE DELLA TERRA"" GAZZETTA '91"	79.000	69.000
CASTLES	BELLISSIMA AVVENTURA TRA I CASTELLI MEDIOEVALI	39.900	39.900
CENTURION	FORMA IL TUO ESERCITO E CONQUISTA TUTTO IL MONDO		79.000
CHENGHIS	PLATFORM GAMES DALLA GRAFICA MOLTO COLORATA	29.000	
CRYSTAL OF ARBOREA	GIOCA E RISOLVI I QUESITI POSTI DAL MAGO MERLINO	29.900	
DAILY DOUBLE HORSE RANCING	L'UNICO GIOCO SULLE CORSE DEI CAVALLI	29.900	29.900
DAY OF THE TENTACLE	LA SECONDA PARTE DI MANIAC MANSION. NON PERDERLO!	135.000	
DEFECTOR	DIRETTAMENTE DAL BAR L'ASTRONAVE IKASAR		10.000
DEFENDER II	USA LE INNUMEREVOLI ARMI E DISTRUGGI I NEMICI		29.000
DEFENDER OF THE CROWN	L'UNICA E GRADIOSA AVVENTURA MEDIOEVALE GIOCATA !!		19.900
DELUXE STRIP POKER 2	TRE STUPENDE RAGAZZE DA SPOGLIARE GIOCANDO	29.000	39.000
DESERT STRIKE	GUIDA IL TUO SUPER ELICOTTERO ALLA CONQUISTA...		69.000
DIE HARD 2	DAL FILM, L'AVVINCENTE TRILLER	29.900	29.900
DRACULA	OTTIMA CONVERSIONE E GIOCABILITA' ASSICURATA.	85.000	
DUGGER	RICORDA BULDER DASH MA CON DRAGHI E CAVERNICOLI		19.900
DUNE II	IL SEGUITO DEL SUO PREDECESSORE. OTTIMO !!!!	99.000	
DYLAN DOG	AIUTA L'EROE DEI FUMETTI PIU' MACABRI A		29.000
ERIC	AIUTA ERIC IL VIKINGO A COMPLETARE LA SUA MISSIONE	99.000	
EYE OF THE BEHOLDER III	GIOCO DI RUOLO PER ECCELLENZA...CON LABIRINTI ETC...	109.000	
FACE OFF (ICE HOCKEY)	IL PIU' VIOLENTO GIOCO DELL'OCKEY SUL GHIACCIO		29.900
FAIRY TALES	TANTE BELLE FIABE PER I BIMBI	29.900	
FALCON 3.0	HA APERTO L'ERA DEI SIMULATORI AD ALTA DEFINIZIONE	109.000	
FANTASY PACK	COMPILATION MOLTO AVVINCENTE	TEL.	TEL
FIELDS OF GLORY	RAGIONARE TI PIACE?? BENE COMPRA QUESTO GIOCO	129.000	
FLASHBACK	UN' AVVENTURA COI FIOCCHI DA NON PERDERE.....	109.000	89.000
FLINSTONE	IABADABADOOOOO.......I CAVERNICOLI SON TORNATI		29.000
FOOTBALL CHAMP	NUOVISSIMO GAME DEL CALCIO. MOLTO ORIGINALE		29.900
FOOTBALL MANAGER	CALCIO MANAGERIALE CON GLI OPTIONAL		29.900
FUTURE CLASSICS	COMPILATION DA NON PERDERE		19.000
GAME OVER	SPAZIALE DEGLI ANNI '80 PER I NOSTALGICI.	29.000	
GAME OVER 2	ARCADE SPAZIALE SEMPLICE MA ACCATTIVANTE	19.900	
GAZZA II	GAZZA GIOCA AL TUO FIANCO ENTUSIASMANTI PARTITE	29.900	
GFL GOLF	SEMPLICE MA GIOCABILISSIMO GIOCO DEL GOLF	19.900	
GLOC R360 (AIRBATTLE)	VELOCE ED ENTUSIASMANTE COMMBATTIMENTO AEREO		19.900
GOAL- KICK OFF 3 -	SOLO IL TITOLO PARLA DA SE.....100 PZ VENDUTI IN 30 GG		69.000
GOBLINS 3	E CHI NON LI CONOSCE? I MITICI PERSONAGGI SON TORNATI	TEL.	TEL
GOLF CHAMPIONSHIP	CAMPIONATO MONDIALE DI GOLF	TEL.	TEL
GP TENNIS	IL PRIMO TENNIS MANAGERIALE		29.900
GRAND PRIX	LA MIGLIORE SIMULAZIONE ESISTENTE DI FORMULA 1	109.000	69.900
GUNSHIP 2000	E' L'ULTIMO ARRIVATO IN FATTO DI SIMULATORE...	89.000	99.000
HAMMER BOY	STUPENDO GIOCO, TIPO SUPER MARIO LAND	19.900	19.900
HARD NOVA	GIOCO ARCADE CON INNUMEREVOLI SCHEMI DA FINIRE	29.900	29.900
HARPOON	OTTIMA SIMULAZIONE DI SOTTOMARINO	39.000	39.000
HOLE IN ONE MINIGOLF	OTTIMA SIMULAZIONE DI MINIGOLF CON 8 PERCORSI.	69.000	
HOOK	SECONDA STELLA A DESTRA ... QUESTO E' IL CAMMINO	39.900	
HOYLEY CLASSIC	MOLTI GIOCHI DI SOCIETA' RACCOLTI	119.000	
HUNT FOR RED OCTOBER	CACCIA A OTTOBRE ROSSO VI RICORDA QUALCOSA?	19.000	
ICE HOCKEY	UN DISCO METALLICO E UN PAVIMENTO DI GHIACCIO...	19.000	
IMPACT	ARKANOID E' TORNATO! ABBATTI IL MURO CON LA BIGLIA	10.000	
IMPERIUM	STRATEGICO ALL'ENNESIMA POTENZA	29.900	29.900
INCA	FORSE LA MIGLIORE AVVENTURA MAI APPARSA SUL PC	109.000	
INCA II	IL SEGUITO DELL'OMONIMA AVVENTURA VIRTUALE	TEL.	TEL
INDIANA JONES	UN CAPPELLO UNA FRUSTA E TANTO CORAGGIO...	39.900	
INNOCENT	TIPO SYNDICATE PERO' PIU' CRUENTO ED AVVINCENTE	TEL.	TEL
INT. CHAMP. ATHLETICS	SE VI PIACE L'ATLETICA, ACCATTATEVILLO PURE QUESTO!		19.900
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	GARE STUPENDE DI HCKEY SUL GHIACCIO		19.900
INTERNATIONAL KARATE	FAMOSISSIMO KARATE ANCHE PER 3 GIOCATORI	19.900	
ITALIAN NIGHT	GIALLO AMBIENTATO A MILANO TE GHE CAPI'	29.900	29.900
JAMES POND 2	AIUTA IL MERLUZZO A COMPLETARE I 100 SCHEMI DEL GAME	79.000	79.000
JURASSIC PARK	DAL FILM, IL GIOCO.	75.000	
KASPAROV'S GAMBIT	DAL MIGLIOR GIOCATORE, IL MIGLIOR GIOCO DI SCACCHI.	135.000	
KEEF THE THIEF	AVVENTURA MOLTO APPASSIONANTE		29.900
KICK OFF + EXTRA TIME	IL GIOCO PIU' VENDUTO, PIU' GIOCATO, PIU' AVVINCENTE		19.900
LA BELLA E LA BESTIA	CHI E' LA BELLA E CHI LA BESTIA???	89.000	
LEGEND	ENNESIMO RPG DI OTTIMA FATTURA	69.000	69.000
LEGEND OF VALOUR	GIOCO DI RUOLO BELLISSIMO TIPO ULTIMA UNDERWORLD	109.000	
LIVING DIGSAWS	PUZLE ANIMATO PER I PICCOLI E PER I PIU' GRANDI	29.900	
LOOM	RISOLVI QUESTA AVVENTURA MA FA MOLTA ATTENZIONE	39.900	39.900
LORD OF RING	GIOCA COL SIGNORE DEGLI ANELLI QUESTA AVVENTURA		39.900
LOST IN TIME	GRANDIOSA AVVENTURA VIRTUALE DIGITALIZZATA	125.000	
AELSTROM	GIOCA CON GLI ATOMI E COMPINALI0 NEL MODO GIUSTO	99.000	
MAGIC FLY	ARCADE MOLTO BELLO VERAMENTE CE DA FIDARSI		29.900
MARIO ANDRETTI	IL FAMOSO CORRIDORE HA FIRMATO QUESTO GIOCO	39.000	
MARIO TEACHES	IMPARA A SCRIVERE INSIEME A MARIO	39.900	
MASTER BLASTER	COMPILATION MOLTO CARINA	29.000	
MATCH PAIRS	GIOCO DEL TENNIS MOLTO BELLO		29.900
MAYA	AVVENTURA GIOCATA ALLA RICERCA DEL TESORO	19.900	19.900
MAZE ADVENTURE	ALTRA COMPILATION DA NON PERDERE	TEL.	TEL
MEGA PHOENIX	VERSIONE CORRETTA DEL FAMOSO SHOOT-EM UP	29.000	19.900
MERCENARIES	SIMULAZIONE TUTTA DA SCOPRIRE	29.000	
MERCENARY	SE VI PIACE LA GRAFICA VETTORIALE, ACCATTATEVILLO		19.900
MICHEAL JORDAN IN......	VOLA JORDAN NEL CIELO E SCHIACCIA IL CANESTRO	39.900	
MICRO COSM	VIAGGIO NEL CORPO UMANO, INTERATTIVO.	TEL.	TEL
MONKEY ISLAND	NELL'ISOLA DELLE SCIMMIE UN GIOVANE,UN FANTASMA E...	69.000	69.000
MONKEY ISLAND II	SEGUITO DELLA PIU' AVVINCENTE AVVENTURA.	109.000	109.000
MYSTICAL	SE TI PIACCIONO I GIOCHI DI ABILITA'...		29.000
NARC	AVVINCENTI COMBATTIMENTI CONTRO I MALAVITOSI		29.900
NHL HOCKEY	VELOCE E REALISTICO GIOCO DELL'HOCKEY	125.000	
NIGEL MANSEL	GUIDA CON IL GRANDE CAMPIONE SUI CIRCUITI DI F1.	39.900	
NIGHT BREED	GOVERNA UN POPOLO DI GIOVANI RIBELLI		10.000
NIGHT SHIFT	AVVENTURA MOLTO ORIGINALE DA NON PERDERE	29.900	29.900
PACLAND	VERSIONE ARCADE DELL'UNICO, INCOMPARABILE PAC MAN		19.900
PACMANIA	IL GIOCO PIU' ANTICO DALLA NASCITA DEI VIDEO GAMES		10.000
PAPER BOY 2	ABILITA' E COLPO D'OCCHIO COL RAGAZZO DEI GIORNALI	39.000	19.900
PATRIOT	RIVIVI LA GUERRA NEL GOLFO, COMBATTI I TERRIBILI NEMICI	115.000	
POPOLOUS II	SE TI CREDI UN DIO GIOCA A POPOLOUS II	39.900	39.900
POWER PACK 2	COMPILATION BELLA VERAMENTE	29.000	
POWERMONGER	COME POPOLOUS MA INVECE CHE DIO SEI UN NAZZISTA	STRATEGIA	39.900
PREDATOR 2	DAL FILM AL IL TERRIFICANTE ESSERE E' ARRIVATO		19.900
PRINCE OF PERSIA	IL GIOCO CHE RESTERA' NELLA STORIA DEI LABYRINT-GAME		19.900
PRINCE OF PERSIA 2	IL PRINCIPE E' TORNATO PIU' FORTE DI PRIMA	99.000	
PRIVATEER	OVVERO WING COMMANDER III. IMPERDIBILE	135.000	
PRO LEAGUE BASEBALL	COMPILATION SPORTIVA	TEL.	TEL
QUADRALIEN	GIOCO MOLTO VELOCE E BEN CURATO	19.000	
QUEST OF GLORY III	ROLE PLAY GAME DOVE RAGIONARE NON E' MAI TROPPO	109.000	
R. C. RACER	UN TELECOMANDO E TANTE MACCHININE		19.000
RAILROAD TYCOON	COSTRUISCI DAL NULLA IL TUO IMPERO FERROVIARIO	59.900	59.900

Favoloso OMAGGIO

GRATIS con un acquisto di almeno L. 100.000 un fantastico porta dischetti 40 posti

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
REACH FOR THE SKIES	SIMULATORE MOLTO PARTICOLARE TUTTO DA SCOPRIRE	99.000	
REINASSANCE	SPARATUTTO SPAZIALE CLASSICO!		29.000
RETURN THE PHANTOM	IL FANTASMA DELL'OPERA E' RITORNATO PER UCCIDERE	129.000	
RISKY WOOD	ARCADE MOLTO BELLO VERAMENTE!!! !!!	29.000	29.000
ROAD RUSH	GUIDA LA TUA MOTO PER LE AUTOSTRADE DEGLI USA		39.900
ROBIN HOOD	UN ARCO E UNA FRECCIA E TANTI FURFANTI DA PICHHIARE		39.000
ROBOCOP 3	IL FAMOSO POLIZIOTTO E' TORNATO E NON HA PIETA' !	59.900	
ROME AD 92	DATE A CESARE QUEL CHE E' DI CESARE	39.900	
SAM & MAX	CARTONE ANIMATO IN ITALIANO AVVENTURA ANIMATA	TEL	TEL
SATAN	GIOCO DOVE IL DIAVOLO FA LE PENTOLE E I COPERCHI	29.900	
SEAL TEAM	OTTIMO GIOCO DI COMBATTIMENTO IN VIETNAM.	125.000	
SECRET WEAPON OF..	SIMULAZIONE GRAFICAMENTE MOLTO GRATIFICANTE	99.000	
SENSIBLE SOCCER	CHE SFIDA CON KICK OFF ..E TU DA CHE PARTE TI SCHIERI?	79.000	69.000
SERPENT ISLE	ULTIMA VII PARTE SECONDA, CHE DIRE DI PIU'.	135.000	
SHADOW CASTER	NUOVO EPISODIO VIRTUALE TIPO ULTIMA UNDERWRLD	TEL	TEL
SHADOW OF THE COMET	AVVENTURA TIPO SIERRA MA DELLA INFOGRAMES	129.000	
SHINOBY	SHINOBY !! WHOW IL CATTIVISSIMO NINJA !		19.900
SILENT SERVICE 2	SIMULAZIONE SOTTOMARINA CON VARIE MISSIONI	59.900	59.900
SILKWORM	RESTA SENZ'ALTRO TRA I MIGLIORI SHOO-EM UP		29.900
SIMLIFE	CREA UN ESSERE E FAI IN MODO CHE SI SVILUPPI	99.000	89.000
SIMUL SPORT	COMPILATION SPORTIVA MOLTO BELLA !!!!!!!!	39.900	39.900
SNOOKER	SUI TAPPETI VERDI LE PALLE DA BILIARDO SCORRONO..		19.000
SORCERER	RPG CON SOLO TESTO PER GLI AMANTI DEL GENERE		10.000
SPACE HARRIER 2	SPARA SPARA E POI SPARA FORSE COSI VINCERAI		19.900
SPACE HULK	GRANDE GIOCO SPAZIALE MOLTO BELLO!!!	79.000	
SPECIAL FORCES	IN ASSOLUTO LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI GUERRA	59.900	59.900
SPORT PACK	COMPILATION SIMPATICO	29.000	
SPOT	"L'EROE DI ""COOL SPOT"" IN QUESTO PARTICOLARE GAME"	19.900	
STAR BLAZE	AVVINCENTE GIOCO DALLA BELLA GRAFICA		9.900
STARFLIGHT2	SPAZIALE MOLTO VELOCE		39.900
STARGOOSE	OTTIMO GAME A TUTTO SCHERMO	19.000	
STARRAY	SALVA IL PIANETA DIFENDENDO I GENERATORI DI ENERGIA		19.900
STEIGAR	LA VIOLENZA E' DIFFUSA IN QUESTO MONDO CRUDELE		29.000
STEVE DAVIS	SFIDA ANCHE TU IL GRANDE CAMPIONE DI BILIARDO		19.900
STRATEGO	IL TITOLO SI COMMENTA DA SE. PERFETTO!!!	39.900	
STREET FIGHTER II	ORA ANCHE PER PC IL MIGLIOR PICCHIADURO DEL MONDO.	75.000	
STRIKER	GRANDE GIOCO DEL CALCIO PER IL TUO COMPUTER	65.000	
STRIP POKER II + DATA	EPISODIO DELLA SAGA GIOCA, VINCI, SPOGLIA !!		29.900
STRIP POKER LIVE	CHE BELLE RAGAZZE MA RIUSCIRAI A SPOGLIARLE	59.000	59.000
STRYX	ARCADE SPAZIALE MOZZAFIATO, TIPO ALIENS		19.900
STUNT ISLAND	VOLA NEL CIELO E COMPI LE TUE EVOLUZIONI	129.000	
STUNT RUNNER	GUIDA LE MACCHINE PIU' VELOCI MA ATTENTO AI MURI.		19.000
SUMMER CHALLENGE	LE OLIMPIADI E' LA MANIFESTAZIONE PIU' ANTICA...	79.000	

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
SUPER SIM PACK	COMPILATION: AIRBORN RANGER, INT. 3D TENNIS ECC.....	39.900	
SUPER TETRIS	NON SERVONO PAROLE! IL TOP DEI GIOCHI D'ABILITA'	49.900	49.900
SYNDACATE	DEFINITO IL GIOCO DELL'ANNO IMPOSSIBILE DA SPIEGARE	99.000	79.000
SYNDICATE	IL PIU' CRUENTE E MALVAGIO GIOCO STRATEGICO/GIOCATO	95.000	75.000
TARGHAN	ARCADE MOLTO BELLO, COMBATTIMENTO E SANGUE	29.900	29.900
TEAM YANKEE	LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI CARRARMATI DEL MOMENTO	39.900	39.900
TEX WILLER PIOMBO CALDO	L'EROE DEI FUMETTI WENSTER ORA SUL COMPUTER	35.000	35.000
THE 7 GATES OF JAMBALA	CARINISSIMO ARCADE DAI GRANDI MISTERI		19.900
THE CHAOS ENGINE	CHE GRAFICA E CHE GIOCABILITA'. OTTIMO VERAMENTE		69.000
THE HEROES OF 357 TH	GIOCO DI GUERRA DOVE LA VIOLENZA NON MANCA	39.900	
TIME QUEST	AVVENTURA STUPENDA OLTRE I CONFINI DEL TEMPO	39.900	
TOOBIN	SCENDI IL FIUME COL SALVAGENTE, MAI PERICOLI		19.900
TOPOLINO MEMORIA	EDUCATIVO PER BAMBINI DAI 3 AI 12 ANNI	79.000	
TORNADO	VOLA SUL TORNADO DI COCCIOLONE		19.000
TOWER OF FEAR	NON CREDO CHE UNO SANO DI MENTE CI ENTREREBBE	29.900	
TURBO 1000CC (MOTO)	AD OCCHIO E CROCE SEMBRA UNA GARA DI MOTO		19.900
TV SPORT BOXING	BELLISSIMA VERSIONE DELLA BOXE PER PC	49.900	
TV SPORT FOOTBALL	GIOCA A FOOTBALL AMERICANO E FAI LE TUE TATTICHE		29.000
ULTIMA IV V VI	LA TRILOGIA DEL PIU' FAMOSO ROLE PLAY GAME	129.000	
ULTIMA VIII	LA SAGA CONTINUA.....	TEL	TEL
UNLIMITED ADVENTURE	UN ENNESIMO ROLE PLAY GAME PER GLI AMANTI .	119.000	
V FOR VICTORY	MUOVI LE TUE TRUPPE NELLA II GUERRA MONDIALE	135.000	
VOLFIED	CELEBRE GIOCO DEVI COMPORRE IL 70% DEL RIQUADRO	39.900	
WALKER	GUIDA IL DROIDE PER INFINITI SCHERMI		59.000
WAR IN THE GULF	SADDAM HUSSEIN E' TORNATO PER VINCERE.... E TU...	89.000	89.000
WEB OF TERROR	SPAZIALE CONRAGNI TERRIBILI, DA BRIVIDO		29.900
WEEN	GRANDIOSA AVVENTURA PIENA DI COLPI DI SCENA.	95.000	
WHEN TWO WORLDS WAR	SIMULAZIONE STRATEGICA DI CONFLITTO PLANETARIO	105.000	
WILD STREETS	IL PIU' VIOLENTO GIOCO IN ASSOLUTO MAI CONCEPITO		19.900
WIND SURF WILLY	E VAI GIU' CON IL TUO WINDSURF CONTRO ONDE E VENTO	29.000	19.900
WINTER CHALLENGER	BOB,PATTINAGGIO , BIATHLON,TRAMPOLINO E SLALOM	49.900	
WORDTRIS	MAI GIOCATO A TETRIS ? PROVATE ORA CON LE PAROLE	59.900	
WORLD CLASS CHESS	SCACCHI, PER CHI AMA LA SOLITUDINE	39.000	
WORLD TENNIS	GRAFICA STUPENDA IN QUESTO REALE GIOCO DEL TENNIS	59.900	
X-WING	OVVERO GUERRE STELLARI. UNO DEI MIGLIORI.	125.000	
X-WING MISSIONI	MISSIONI PER X WING E IL DIVERTIMENTO CONTINUA	79.000	
XENOBOTS	SPAZIALE MOLTO CURATO	39.900	
XENON	STORICO SHOOT-EM UP CHE HA FATTO FURORE		19.900
ZOOL	DIRETTO DERIVATO DI SONIC, MA MOLTO PIU' BELLO	69.900	49.900
ZORK I	AVVENTURA MEDIOEVALE PER GLI AMANTI DEL GENERE	19.000	9.900
ZORK III	IL SEGUITO DEL PRECEDENTE	19.000	
ZYCONIX	OTTIMO GIOCO DI ABILITA' TRA TETRIS E KLAX	29.900	

LASER DISK Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair — L. 199.000
LASER DISK Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair — L. 299.000
LETTORE PIONEER Idoneo per interfaccia CD Audio e Video — L. 799.000

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

NUOVA ESPANSIONE 5 MB PER AMIGA 1200 A 32 BIT

Novità assoluta finalmente disponibile per il tuo Amiga1200 l'espansione interna 32 bit è semplicemente installabile nello slot sotto l'Amiga. Si installa senza bisogno di saldature.

MODULO BASE 1MB ESPANS. A 5 MB — L. 199.000
KIT ESPANSIONE 2MB — L. 249.000
KIT ESPANSIONE 4MB — L. 449.000

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI.* SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI
ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RGB PASSANTE, PUO' FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMAGINE, CALIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

AGENDA/RUBRICA L. 19.000
Ottima agenda elettronica tutta in Italiano

CONTO CORRENTE L. 19.000
Ottimo programma per il tuo conto correte tutto in Italiano

CONTABILITÀ FAMILIARE L. 19.000
Semplice programma di gestione conti casa/famiglia in Italiano

ROCKGEN PLUS
L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

VIDEON 4.1 Gold L. 349.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fino a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

GENITITLER L. 99.000

Il primo programma di titolazione per Amiga, interamente in Italiano. Innumerevoli pagine video, palette di colori, regolabili. Infiniti effetti video tipo: slide, wave, paint, checker, fate, black, ecc.

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DOMENICHE COMPRESE - TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

Commodore

NOVITA'

MORTAL KOMBAT

AMIGA

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

KICKSTART 2.0

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.

£. 69.000

KICKSTART 1.3

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.

£. 75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.

£. 79.000

ESPANSIONE DA 1MB PER A-600 ESPANDE A 2MB

£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB...L.290.000

A4000

AMIGA 4000 CON HD120MB 6MB GARANZIA ORIGINALE COMMODORE

£.4.250.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40 MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
MONITOR VGA
TASTIERA 102
MANUALI DOS E WINDOWS
IN ITALIANO

IVA COMPRESA
£.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI

B.C.S

AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
CON IN OMAGGIO JOYSTICK

£.439.000

B. C. S.

L.650.000

NOVITA' !!!
NUOVO CD COMMODORE MULTIMEDIALE
CON 2 GIOCHI SU CD ROM

JURASSIC PARK TEL. — F17 CHALLANGER L.39900 — DAY OF THE TEN. L.129900

MONITOR COLORE 1084 PS PER AMIGA L.399.000

L.349.000

L.69.000

MEGA DRIVE

TELEFONA PER LE NOVITA' ...

DA L.39.000

SCHERMO PROTETTIVO PROFESSIONALE PER MONITOR DI TUTTI I FORMATI

MAGAZZINO DI OLTRE 500MQ
OLTRE 30.000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

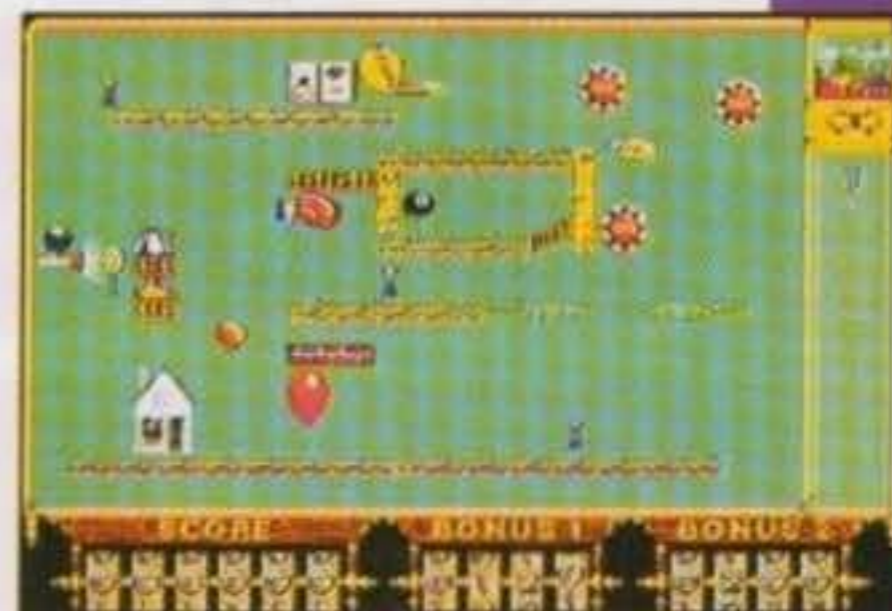
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
I PREZZI E LE SPECIFICHE POSSONO SUBIRE
VARIAZIONI SENZA NESUN PREAVVISO
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI

http://www.oldgamesitalia.net/

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Sierra-Dynamix, PC

Dieci mesi or sono uscì *The Incredible Machine*, un apprezzabile rompicapo in cui lo scopo era di compiere azioni di estrema semplicità utilizzando assurde combinazioni di oggetti più o meno comuni. Ora ci troviamo davanti al suo perfezionamento che offre lo stesso identico stile di gioco con circa il doppio dei livelli (160). Gli oggetti a disposizione in ogni livello possono essere piazzati in qualsiasi punto dello schermo e ce ne sono alcuni assolutamente imperdibili, come la scimmia in bicicletta che se vede una banana davanti a sé comincia a pedalare, oppure la scatola a sorpresa che catapulta in aria qualsiasi cosa. Una parola va spesa a proposito dell'editor, che pochi utilizzeranno per progettare schermi da risolvere, quindi l'unica alternativa è la sfida con un amico, ipotesi poco probabile almeno per la maggior parte dei giocatori. Le pretese hardware non sono estreme, la grafica in VGA è ben curata e il controllo via mouse molto pratico; la velocità del clock una volta tanto non detta legge: con un 386 a 25 Mhz si notano alcuni rallentamenti che in ogni caso non intaccano la giocabilità. Posso dire che questo nuovo appuntamento con il genere rompicapo rappresenta un'ottima opportunità per chi si è fatto sfuggire il suo predecessore; le poche innovazioni non ne giustificano l'acquisto da parte di chi già lo possedeva.

770 PC

G	QI	A	FK
8	8	6	4

SYNDICATE:AMERICAN REVOLT

PC, Electronic Arts

Descrivere *Syndicate* è abbastanza facile: un'esperienza breve ma molto intensa. Eh sì, perché il gioco, pur stupendo, aveva il difetto di durare un po' troppo poco. Ora per tutti coloro ce non fossero ancora sazi di ultraviolenza cyberpunk è arrivato questo data disk, che promette altre 21 missioni aggiuntive, tutte di una difficoltà mostruosa. Il problema è che questa difficoltà si traduce in una frustrazione quasi immediata di qualsiasi giocatore, con l'eccezione dei più accaniti fan del titolo originale. Arrivare (dopo scontri cataclismatici con gli agenti nemici) fino all'edificio in cui si trova il bersaglio della nostra missione, aprire le porte e venire annientati da una raffica di Gauss Gun non è precisamente piacevole. Ancor meno piacevole è scoprire che la sopravvivenza è legata a movimenti talmente frenetici del mouse (alla ricerca dei kit di pronto soccorso) da risultare quasi casuale. Anche la tanto decantata possibilità di giocare in rete è una mezza delusione, essendo legata alla disponibilità di una rete Novell che, solitamente, si trova solo negli uffici. Sarebbe stata molto più praticabile una soluzione via modem, anche se limitata a due soli giocatori. Nonostante questi difetti, comunque, il data disk conserva un certo interesse per tutti gli appassionati del gioco originale, aggiungendo anche una nuova arma a quelle già presenti.

800 PC

G	QI	A	FK
9	8	8	9

FRONTIER-ELITE 2

Gametek, PC

Finalmente è arrivato anche nella sua incarnazione per MS-DOS compatibili e non si può dire che il passaggio non gli abbia giovato.

Come avevamo già anticipato nella recensione per la versione Amiga, è stata utilizzata la tecnica del texture-mapping per ricreare degli ambienti più realistici: a parte alcune scelte cromatiche leggermente discutibili, il risultato è senz'altro eccellente e, grazie alla maggior velocità dei processori Intel utilizzati dai PC, consente di apprezzare una fludità d'azione notevole.

Dal punto di vista del sonoro non ci siamo ancora, anche se l'opzione Roland riesce a produrre dei risultati migliori della versione Amiga.

Il gioco è rimasto lo stesso, con la medesima e incredibile profondità: decine e decine di missioni diverse, contrabbando, ricerca mineraria, commercio, assassinio, tutte queste possibilità sono concesse al giocatore di *Frontier* che, partendo con una piccola astronave, deve farsi un nome nella galassia esplorata dall'uomo.

Forse per chi non ha mai giocato al primo *Elite* questa imoostazione potrà dire poco ma, fidatevi, il gioco è in grado di acchiappare parecchio.

Se vi piacciono i giochi longevi e non vi spaventate all'idea di fare un bel po' di gavetta come umile mercante spaziale non dovreste proprio lasciarvelo sfuggire.

960 PC

G	QI	A	FK
8	8	6	10

B-WING

LucasArts, PC

"Evviva, un altro Tour of Duty da completare!" Questo sarà sicuramente il pensiero di tutti i fedeli seguaci della saga di *X-Wing*. Effettivamente ci troviamo di fronte a una raccolta di missioni, con tanto di scene cinematiche aggiuntive, ma anche a qualcosa di più. Come si può intuire dal titolo di questo prodotto, infatti, avremo la possibilità di pilotare un caccia compretamente nuovo, un vero e proprio gioiello appena uscito dalle fabbriche della ribellione. Il B-Wing è una sorta di versione avanzata dell'Y-Wing, è dotato di una potenza di fuoco devastante (in grado di nuocere persino a degli Star Destroyer), pur conservando una facilità di manovra che lo avvicina di più a un X-Wing. Naturalmente sono state inserite ance delle missioni storiche aggiuntive che vi permettono di prendere confidenza con il mezzo e non è stato dimenticato nemmeno il trainig ground. Per chi, poi, avesse avuto dei problemi a terminare le missioni del quarto tour of duty, è stato inserito un pilota preregistrato che consente di visionare tutte le sequenze cinematiche che ci si era persi. Per chi non avesse mai sperimentato la meraviglia dei prodotti di questa serie, potrebbe essere un'occasione per acquistarlo insieme al gioco principale, visto che per Natale dovrebbero essere messi in vendita in offerta speciale, per gli altri rimane un acquisto da prendere seriamente in considerazione, sempre che non si siano già stufati di abbattere caccia TIF (può succedere?NdR). Che la Forza sia con voi!

900 PC

G	QI	A	FK
9	6	9	9

http://www.oldgamesitalia.net/

BUBSY THE

Claw Encounters of t

Certe volte mi vergogno. Mi sembra di rubare spazio su questa rivista, oramai usa a recensire cose tipo *Frontier* o *Hell Cab* con consumata agilità e competenza.

Poi alla fine del mese arrivo io bello sparato con le mie recensioni di picchiaduro e piattaforme per le maggiori console, e non posso fare a meno di sentirmi a disagio. Voci che si rincorrono per l'ufficio, "Ehi, a pagina 16 ci va l'intervista con Trip Hawkins fatta al Caffè Virtuale all'interno del IV Convegno mondiale per la salvaguardia dei CD mosci", e io lì con in mano la cartuccia di *Bubsy the Bobcat*. È chiaro che poi uno si fa venire dei seri complessi di inferiorità e comincia a dire cose tipo "Pof, senza i vecchi giochi di piattaforme non si sarebbe mai arrivati a questo punto". E questo, scusate tanto, è estremamente vero. Grazie per aver annuito.

La Accolade non è nuova al mercato delle console, anche se probabilmente *Bubsy* rappresenta la sua migliore uscita in questo settore plasticoso e giocattoloso. Ubicato esattamente nel punto in cui si incontrano la tangente a *Sonic* e la parallela a *Mario*, *Bubsy* riesce a essere quantomeno fresco nell'impostazione anche se non certamente originale.

Busbsy è ubicato esattamente nel punto in cui si incontrano la tangente a Sonic e la parallela a Mario

Converrete sul fatto che schizzare per i livelli raccattando gomitoli di lana dà più o meno gli stessi brividi che offre un riccio blu con la passione degli anelli. La Accolade si salva in corner con una storia a base di alieni lanivori e apparentemente insaziabili. A noi giocatori, invece, piace lo zuppone di verdura e quindi, come minimo, storciamo la bocca, per raddrizzarla non appena ci si accorge che, dietro questo plagio di concept smaccatamente palese, c'è in definitiva un signor gioco.

Bubsy è molto ben realizzato, le animazioni sono seriamente spassose (soprattutto quando la lince tira le cuoia, i cartoon sono citati con cognizione) e in generale tutto il programma dà un'impressione di pulito

Qui *a lato* possiamo ammirare uno dei modi più spassosi che Bubsy utilizza per farci capire che le cose non vanno troppo bene. Con un cappello degno dell'ammiraglio Nelson si inabissa fra i flutti.
In basso, invece, Bubsy si diverte sull'ottovolante, agitando le braccia per la paura.

POSSO GRATTARTI IL CRANIO?

Stavolta la Accolade vi farà intenerire e già vi vedo tutti quanti con le dita sul monitor mentre cercate di spidocchiare Bubsy la lince. Fareste meglio a tenere le mani sul joypad per procurarvi i seguenti bonus, comunque.

- **FRECCIA ROTANTE**: questa icona regala un "continua". Arraffare al volo.
- **MAGLIETTA NUMERATA**: aggiunge un numero di vite pari al numero riportato. Almeno credo, io prendevo sempre due.
- **MAGLIETTA COL "!"**: con questa potrete schiantarvi contro i nemici senza farvi nulla. Viva il dott. Gibaud.
- **MAGLIETTA NERA**: vi rende invulnerabili ma qui in redazione, durante le partite, si preferisce evitare di raccoglierla. È solo coerenza.
- **CASSE VARIE**: alla Accolade sono dei signori e spargono per i livelli delle casse piene di punti, dinamite, chiodi e banane (?) completamente gratis. Sono tutte utili tranne quelle di chiodi, attenti che poi vi vengono le stimmate e cominciate a delirare.

BOBCAT

e Furred Kind

Fra gomitoli di ogni colore Bubsy si destreggia zompando a destra e a sinistra. Non lasciatevi prendere dall'euforia: i nemici sono in agguato!

Quando precipita da un'altezza considerevole la nostra lince preferita mostra un'espressione piuttosto preoccupata.

Le cascate sui tronchi sono uno dei momenti più esilaranti di tutto il gioco. Se si è svelti si può riuscire a raccogliere parecchi bonus.

Genere Piattaforme
Casa Accolade
Sviluppatore Interno

- Bella grafica
- Semplice e divertente
- Gameplay intelligente

- Omaggiando la tradizione, la Accolade sforna il clone
- Si completa presto

Versione SNES

Guardacaso, è la migliore della due, ma non di molto, comunque. Modifiche marginali allo schema di colori e alla "original soundtrack" ne fanno un gioco più gradevole per le orecchie e le pupille. La velocità è sputata alla versione MD e quindi se avete entrambe le macchine e qualcuno vi tappa le orecchie, vi mette i guanti da sci e gli occhiali scuri in mano, non sarete in grado di dire con quale consolo state giocando.

Versione MD

L'uso del colore è ottimo e la grafica risulta molto più simile alla versione SNES di quanto possiate immaginare. "Veloce" è l'aggettivo giusto per descrivere l'azione di gioco e anche se il sonoro non è propriamente il massimo, con effetti banalucci e musiche scialbe, *Bubsy the Bobcat* gode di un'ottima implementazione globale

K VOTO

901 SNES MD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Bubsy è la risposta (intelligente) dei programmatori allo strapotere dell'Action Replay. Il gioco non è troppo difficile da finire se non vi preoccupate dei bonus disseminati per percorsi alternativi a quello più immediato tra i tanti che compongono ogni livello. Altrimenti, quello che potete fare è rischiare la pelle per tentare qualche strada inesplorata in odore di punti a sbafo e power-up vari, cosa che alla fine dà molta più soddisfazione di un codice o di un cheat mode. In questo Bubsy ricorda *Wizball* e *Cool Spot* e, anche se i tre giochi sono completamente differenti, in tutti c'è la bellissima possibilità di scegliere come affrontare il livello, una volta buttato l'occhio sul segnapunti o sul numero delle vite. Graficamente e musicalmente il gioco è impeccabile e se vi può interessare, personalmente lo preferisco a Sonic, che magari è un po' meglio realizzato ma sicuramente meno ironico e disinvolto. Non troverete l'originalità di *Tetris* in questa cartuccia e questo è sicuro, ma per i vostri soldi vi portate a casa un sacco di bella grafica veloce e ben animata, un buon sonoro e un'azione di gioco a tratti esaltante, ammesso che amiate i platform. Consigliato a tutti tranne agli amanti dei commenti troppo seriosi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

e rifinito. Certo il gioco non è esattamente un passo verso l'ignoto, correre, planare (molto utile per raggiungere le piattaforme più alte) e fare acquaplaning sono esperienze che non mancano neanche nella vita del più disgraziato dei giocatori, al massimo ci sarà qualcuno che non ricorda bene le sezioni col bob nei vari *Winter Games*.

Ciò non toglie che scorrazzare per i vari livelli che compongono il mondo di *Bubsy* sia parecchio, parecchio divertente, e per due motivi: tanto per cominciare, correre, saltare, ecc. ecc. è sollazzante di per sé, con tutti quegli alieni da schiattare a quella velocità ridicola. Poi, c'è la gustosa possibilità di scegliere effettivamente dove andare a sbattere il muso, tra le tante strade che compongono i livelli del gioco.

Scorrazzare per i vari livelli che compongono il mondo di Bubsy è parecchio, parecchio divertente

Alcuni percorsi sono più facili, altri si rivelano tostarelli ma decisamente più prodighi di bonus e sorprese.

Ovviamente, nelle prime partite sceglierete tutti quelli facili, e ciò non è poi troppo deprecabile in quanto consente di apprezzare i manicaretti di programmazione sapientemente infilati nella cartuccia. Bellissime poi le sezioni in cui Bubsy, la lince meno felina del globo, si fa scarrozzare da torrenti impetuosi convogliati in sistemi di tubature simili a labirinti, cercando di arraffare un po' di bonus.

Ecco,ora più o meno sapete cosa trovate nella confezione di questo nuovo parto della Accolade di Coupertino, USA. Guardatevi le foto, se vi va compratevi il gioco, e buon divertimento con *Sonic*. Oh, pardon, *Bubsy the Bobcat*.

Un'altra così e rischio il linciaggio. Ok, ok, scusate ancora.

Tiziano Toniutti

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO 3 TITOLI ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE CORRIERE ESPRESSO SENZA NESSUN SOVRAPREZZO SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

AMIGA Macintosh

IBM COMPATIBILI

Contattateci !

Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.

BERO

CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SINDYCATE. Controllate la vs squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 territori.
Software e manuale in italiano
PC 386 e magg. DOS 3.3 e magg.

PC LIT. 89.900
AMI LIT. 79.900

BATTLE ISLE '93. Gioco di guerra e simulazione strategica.
PC 286 e magg. VGA min. 580K
AdLib SoundBlaster
Amiga 500, 600, 1000, 2000, 2500, 3000, Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 e magg. 1 MB Ram

PC LIT. 69.900
AMI LIT. 69.900

GOAL! Dirvetto Kick Off 3 (oppure best)
Manuale in italiano
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 1 Mb memoria

AMI LIT. 69.900
PC LIT. 79.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2.
Manuale e scritte in italiano
MS-DOS 3.1 o sup.

PC LIT. 119.900
LIBRETTO INDIZZI LIT. 8.500

SHADOW CASTER
NOVITA' PER IBM E COMPATIBILI DALLA ORIGIN
GIOCO DI RUOLO

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

AIRBUS A320 - A99,9/P99,9
ABANDONED PLACES 2 - A99,9
ALFRED CHICKEN - A69,9
ALIEN 3 - A59,9
ALIEN BREED - P99,9
ALIEN BREED 2 - A79,9/A1200 89,9
AMAZON - P119,9
AMBUSH AT SORINOR - P99,9
AMERICAN GLADIATOR - P79,9/A69,9
ARMOUR GEDDON - P79,9
AV8B HARRIER ASSAULT - A89,9/P99,9
A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
ACES OVER EUROPE - P129,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
" 2ª G.M. Data Disk - P59,9
BATTLECHESS 4000 - P99,9
BATTLE ISLE 93 - P69,9/A69,9
BEAST LORD - A59,9
BIRDS OF PREY - P109,9
BLADE OF DESTINY - A119,9/P119,9
BLASTAR - A59,9
BLOB - A59,9
BOB'S BAD DAY - A59,9
BODY BLOWS - P79,9
BODY BLOWS 2 - A79,9/A1200 89,9
BUZZ ALDRIN'S - P89,9
CAMPAIGN - A79,9/P89,9
CAMPAIGN Mission Disk - A39,9/P49,9
CARRIERS AT WAR - P99,9
" Construction Kit - P129,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
CLASH OF STEEL - P119,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
" Mission Disk - P79,9
COMBAT AIR PATROL - A69,9

CONQUERED KINGDOM - P119,9
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - P159,9
D DAY - A99,9/P99,9
DARK SUN - P139,9
DARKLANDS - P129,9
DAVID LEADBETTER'S GOLF - P119,9
DEEP CORE - A59,9
DESERT STRIKE - A69,9
DOG FIGHT - P119,9/A99,9
DRACULA - P89,9/A69,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
DYNA BLASTER - A69,9/P79,9
ELITE 2 FRONTIER - P99,9
EMPIRE DELUXE - P129,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A89,9/P89,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Disk - P119,9
FALCON 3.0 - P109,9
FALCON 3.0 Mission Disk - P69,9
FALCON 3.0 D.D. MIG 29 - P79,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
F117A - A109,9
FIELD OF GLORY - P129,9
FLASHBACK - A89,9/P109,9
FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist - P119,9
GARY GRIGSBY WAR IN RUSSIA - P139,9
GLOBAL GLADIATOR - A159,9
GOAL ! - A69,9/P79,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
" Mission Disk - P69,9
HARDBALL 3 - P79,9
HARRIER JUMP JET - P109,9
HIRED GUNS - A59,9
INDIANA JONES and the fate of atlantis - A109,9/P109,9
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF - P79,9
JURASSIC PARK - P79,9/A59,9/A1200 69,9

KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
LANDS OF LORE - P99,9
LEGEND OF VALOUR - P109,9/A109,9
LITTLE DEVIL - P89,9
LOOM - P69,9
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
MIGHT & MAGIC 5 - P129,9
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE - P119,9
MANTIS XF5700 - P129,9
MILLENIUM RETURN TO EARTH - P79,9
MIN ASENAS - A TEL.
MONKEY ISLAND 2 - A109,9/P109,9
NFL FOOTBALL - P119,9
NHL HOCKEY - P129,9
PACIFIC ISLANDS - P79,9
PATRIOTS - P109,9
PIRATES GOLD - P139,9
POLICE QUEST 3 - P109,9
POOL - P89,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
PREMIERE MANAGER 2 - A69,9
PRIME MOVER - A59,9
PRIVATEER - P139,9
" " Speech pack - P69,9
REACH FOR THE SKIES - P99,9
RETURN OF THE PHANTOM - P129,9
REX NEBULAR - P119,9
RINGWORLD - P109,9
ROBOCOP 3 - A59,9
ROME AD 92 - P89,9
SEAL TEAM - P129,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SHADOW OF THE BEAST 3 - A69,9
SHADOW OF THE COMET - P129,9
SHUTTLE - P99,9

SIM FARM - P89,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
SPACE HULK - P79,9
SPACE LEGEND - P99,9
SPACE QUEST 1/2/3/4 - P149,9
SPACE QUEST 4 - P99,9
SPACE QUEST 5 - P119,9
SPACEWARD HO! - P129,9
STAR CONTROL 2 - P99,9
STAR LEGIONS - P99,9
STEEL EMPIRE - P89,9
STREET FIGHTER 2 - P79,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
" " Speech Pack - P79,9
" " Tactical op. Data Disk - P69,9
STRIKER - P TEL.
THE LEGACY - P139,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE SHADOW OF YSERBIUS - P119,9
THE SPOILS OF WAR - P89,9
THEATRE OF DEATH -
THEATRE OF WAR - P79,9
TEGEL'S MERCENARIES - P109,9
TORNADO - P99,9
TRACON 2 - A69,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
" Data Disk Silver Seed - P69,9
ULTIMA TRILOGY 2 (4-5-6) - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 1 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
V FOR VICTORY 4 - P129,9
VEIL OF DARKNESS - P119,9
VIKINGS Field of Conquest - A79,9/P79,9
WALKER - A59,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9-A1200 69,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
WARLORDS 2 - P119,9
WEEN - A79,9/P89,9
WHEN TWO WORLDS WAR - A99,9/P109,9
WING COMMANDER - A79,9
WING COMMANDER ACCADEMY - P99,9
WING COMMANDER 2 + Speech pack -
WING COMMANDER 2 - P99,9
" " Accessory Pack - P59,9
" " Operations Disk - P59,9
WW2 BATTLE OF SOUTH PACIFIC - P119,9
XENOBOTS - P79,9
X WING - P129,9
Imperial Pursuit Data Disk - P[illegible]
YO! JOE - [illegible]

LEGENDA: A=Amiga /A1200= Amiga 1200/ P=PC / M=Macintosh
I prezzi sono espressi in migliaglia di lire. - Salvo errori di stampa

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N. CIVICO
C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N. TELEFONICO
FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

☎ FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

❑ Pagherò al postino in contrassegno
❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a BERO di D. Boccolini
❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSì ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

NON PERDERE L'OCCASIONE!!

ORDINA SUBITO IL TUO PC A PREZZO SCONTATISSIMO!!!

A PARTIRE DA L. 900.000 IVA INCLUSA

286 - 386 - 486 CONFIGURAZIONE A VOSTRA RICHIESTA

PAGAMENTI RATEALI

a partire da L. 60.000 al mese

VASTA GAMMA ACCESSORI PER PC

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200		**L. 760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK		TELEFONARE
AMIGA 600		L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB		**L. 820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA		L. 450.000
CDTV COMMODORE		L. 849.000
AMIGA 2000 2.0		L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA		L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA		L. 65.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA 600		L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500		L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA		L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB	da	L. 690.000
MODEM AMIGA	da	L. 275.000
SCANNER AMIGA		L. 350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA		TELEFONARE
VIDEOGENLOCK		L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA		L. 35.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 500		L. 69.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 600		L. 79.000
KICKSTART 2.0		L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO		L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO		L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600		L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA		L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)		L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)		L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)		L. 39.000
DISCHI 3½ DF - DD E 5¼ DF - DD	da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI	da	L. 10.000

SONO ANCORA DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI, GIOCHI, PROGRAMMI E PERIFERICHE PER COMMODORE 64 - 128

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

MAGNIFICA OFFERTA

n° 70 GIOCHI PER CBM 64 L. 25.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30
SABATO POMERIGGIO CHIUSO

 http://www.oldgamesitalia.net/

Tricks 'n' Tactics

Cominciamo alla grande, questo mese, con la soluzione completa di *Maniac Mansion 2*... Come se non bastasse, continuiamo con *Shadow of the Comet* per terminare con la seconda parte di *Lost in Time*! Ricordatevi che PaoloPaglianti è a Vostra disposizione il venerdì dalle 18 alle 19 (tel 33100413) oppure via modem in BBK (tutte le istruzioni a a pag.158)

MANIAC MANSION 2 THE DAY OF THE TENTACLE

L'epica Maniac Mansion torna a farci sognare! Stavolta dovremo salvare la Terra dai nefandi piani del Tentacolo Viola e tornare in tempo per il concerto serale di Hoagie...

Prima di iniziare vorremmo ringraziare tutti i lettori che hanno spedito la soluzione: Dario Di Martino, di Milano, Cristiano Biglieri e Daniela Percivalle, i PCWarriors di Suzzara, Davide "The Magician", Emanuele Mongibello & Giovanni di Sciascio, Luca Lonini, Emmanuele Braccesi, Simone Di Giovanni & David Sgarzi, Bianca Caprio & Michele Vitucci, Sergio Vigorito, Riccardo Martoglia, Franco Gili, Stefano & Flavio Valenzi, Wild Ghost, e Christian Costantini & Alex Picolo.

Ok, ora cerchiamo di salvare il mondo! Dopo aver trovato i piani della superbatteria, che sono proprio accanto al Generatore a Criceto, e aver superato la protezione, scoprirete che potrete mandare piccoli oggetti inanimati ai vostri due amici: infatti, grazie al Cron-o-Binetto, i piani arriveranno a Hoagie, intrappolato nel passato.

Attivate Hoagie, e raggiungete 'Ben' Franklin: parlando un po' con lui scoprirete che attende un temporale per sperimentare le sue astruse idee sull'elettricità. Andate verso la Mansion, prendete la lettera dalla cassetta della posta e datela a Bernard.

Passate a Bernard, uscite dal laboratorio, raccogliete la moneta nel telefono, salite le scale e entrate nella prima stanza, la "W", dove dovrete inserire la moneta nell'apposito apparecchio. Chiudete la porta dall'interno, raccogliete le chiavi ed uscite.

Entrate nella seconda stanza, dove troverete l'infelice Dwaine, che potrete rallegrare consegnandogli la lettera trovata da Hoagie. Ora sarà possibile entrare per raccogliere la pistola giocattolo e l'inchiostro invisibile. Entrate nella terza stanza, dove vi aspetta il Tentacolo Verde. Rovesciate l'altoparlante di destra, accendete lo stereo e prendete la videocassetta. Salite al piano superiore, dove, entran-

http://www.oldgamesitalia.net/

do nella stanza a destra, troverete il mitico Edison. Prendete il criceto dalla gabbia, quindi versate l'inchiostro sull'album di francobolli. Edison andrà su tutte le furie, come ai vecchi tempi, sbattendovi poi fuori dalla stanza e tirandovi dietro l'album, dal quale uscirà un francobollo. Prendete il francobollo e ridate l'album a Edison. A proposito, utilizzando il computer di Edison potrete giocare al primo Maniac Mansion!

Entrate ora nella stanza di fronte: scambiando quattro chiacchiere con l'altrettanto mitica Edna scoprirete che il Dr. Fred soffre di crisi di sonnambulismo e che per tenersi sveglio beve un sacco di caffè. Andate in solaio, uscite dalla finestra e prendete la maniglia dall'asta della bandiera.

Infilatevi poi nel camino e vi ritroverete nel salotto. Aprite la grata davanti al camino e cercate di prendere la dentiera che batte da sola, spingendola verso la grata aperta. Scambiate, senza dare troppo dell'occhio, la pistola con bandierina, con quella accendisigari appoggiata sul tavolo. Quindi scambiate quattro chiacchiere con il panzone e chiedetegli un sigaro. Entrate in cucina, prendete le due caraffe di caffè e la forchetta, quindi uscite per la porta destra. Aprite l'armadietto in basso a sinistra e prendete l'imbuto. Ritornate ora nella hall, dove potrete raccogliere il vomito finto (bleah, NdR), il cartello sulla finestra e l'annuncio pubblicitario.

Uscite dalla Mansion e dirigetevi verso il parcheggio, dove troverete un ladro: scambiate le chiavi con un utilissimo piede di porco.

Rientrate nel motel e raccogliete la gomma da masticare utilizzando il piede di porco. Masticandola per un po' (doppio bleah, NdR) otterrete una seconda moneta e una cicca masticata.

Andate nel laboratorio, dove troverete il Dr. Fred: offritegli il caffè decaffeinato (quello con la "D", tanto per intenderci). Dopo essersi addormentato, lo vedrete in piena crisi di sonnambulismo.

Ritornate nella stanza con il congressista addormentato, infilate la seconda moneta nella fessura e potrete prendere un golfino. Accendendo la televisione scoprirete che stanno vendendo un bel diamante. Uscite dalla stanza, mettete il criceto nel congelatore e forzate il distributore di caramelle con il piede di porco, quindi raccogliete le monetine.

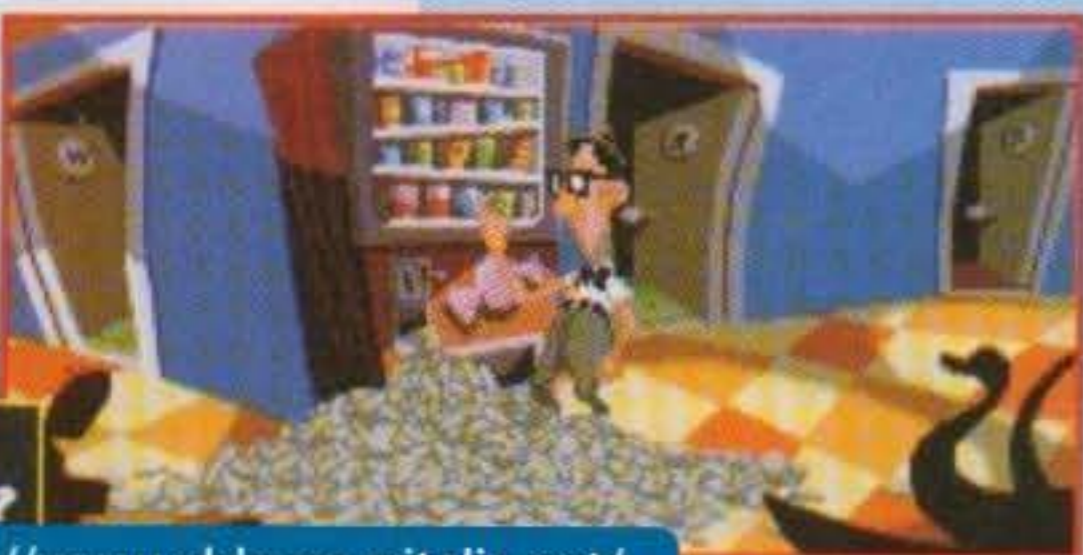
Passate a Hoagie il libro di Termodinamica, il francobollo, il sigaro, la pistola accendisigari, la dentiera, il cartello e il volantino pubblicitario, quindi prendete il controllo del vostro amico perso indietro nel tempo.

Entrate in casa, scendete nel laboratorio segreto passando per il pendolo e "prendete in prestito" il martello per mancini. Salite al secondo piano, entrate nella stanza di fronte al cavallo e sostituite il martello che Jed (o Ned) poggia sul barile.

Passate di nuovo a Bernard e tornate nella stanza di controllo, spingete Edna fuori e quindi inserite la videocassetta nel videoregistratore. Esaminate il monitor e utilizzate i comandi del videoregistratore per registrare il Dr. Fred mentre apre la cassaforte, che subito dopo verrà arrestato dagli uomini dell'IRS. Riavvolgete il nastro, selezionate la mezza velocità e premete il tasto PLAY, in modo da annotare la combinazione della cassaforte.

Andate nell'ufficio, aprite la cassaforte e prendete il contratto, quindi prendete il libretto del conto corrente dalla scrivania e il Bubù-non-c'è-più dal cassetto. Recatevi poi nella lavanderia (che è dietro alla cucina), infilate il maglione nella lavatrice, e inserite la miriade di monetine nell'apposita fessura.

Salite sul tetto, entrate nella finestra e slegate il Dr Fred. Uscite, utilizzate la corda sulla carrucola e scendete dal Cugino Mummificato, che dovrete imbrigliare con l'altro capo della corda. Salite di nuovo sul tetto e tirate la corda.

http://www.oldgamesitalia.net/

sull'albero a sinistra. Ritornate nel salone, provocate Washington dicendo che non riuscirebbe mai a tagliare un albero di ciliege con un colpo solo ed il padre della Patria, ferito nell'orgoglio, vi dimostrerà la sua bravura tagliando di netto l'albero verniciato. In questo modo l'albero a cui era appesa la povera Laverne scomparirà; potrete ora controllare la vostra amica, che sarà subito catturata dai tentacoli.

Dite alla guardia che non vi sentite bene, e verrete visitati da un tentacolo. Prendete lo schema anatomico dei tentacoli e tornate in prigione. Chiedete alla guardia il permesso di andare alla toilette; quindi andate a destra e passate lo schema anatomico a Hoagie, dopodiché tornate nuovamente in cella.

Prendete il controllo di Hoagie e passate la vernice rossa a Bernard; poi entrate in casa, salite al primo piano ed entrate nella porta centrale. Usate lo schema-tentacolo con i disegni per la bandiera e uscite.

Riprendete il controllo di Bernard, utilizzate la vernice rossa sulla mummia e scambiatela con il Dr. Fred. Dopo il controllo degli agenti, legate il Dr. Fred con la corda, uscite dalla finestra e tirate. Il Dr. Fred uscirà, con un po' di fatica, e vi ritroverete nel laboratorio. Utilizzate l'imbuto per far bere il caffè normale al Dr. Fred e cercate di convincerlo a firmare il contratto. Dopo esserci riusciti, passatelo ad Hoagie, che dovrà solo mettere il francobollo sul contratto ed imbucarlo nella cassetta delle lettere. Se tutto è andato bene, una telefonata ricevuta dal Dr. Fred vi farà capire che è diventato miliardario. Dopo la telefonata entrate nella sala e consegnate la bottiglia a Jefferson, che la metterà in un contenitore e lo sotterrerà in ricordo dell'epica giornata.

Andate con Bernard nell'ufficio e usate il telefono per ordinare il diamante, che arriverà subito; con-

Passate a Hoagie: dirigetevi verso il salone e inserite il volantino pubblicitario degli aspirapolvere nella cassetta dei suggerimenti. Infilatevi poi nel camino e, una volta sul tetto, entrate dalla finestra. Raccogliete la vernice rossa e provate entrambi i letti. Dopo aver trovato il materasso che cigola, sostituitelo con l'altro, e quando il gatto si avvicina al letto più lontano, correte a rubargli il topo di gomma. Uscite dal solaio e leggete il libro di fisica al cavallo, che, come il 90% degli studenti del Politecnico di Milano, si annoierà a morte e si metterà a dormire. Prendete la dentiera, scendete le scale e entrate nella prima stanza, dove dovrete prendere la bottiglia di vino. Entrate poi nell'ultima porta a sinistra, disfate il letto di George Washington e tirate la corda per chiamare la cameriera. Uscite, prendete il sapone dal carrello e tornate da Edison; consegnategli il cartello di "cercasi aiutante" e potrete prendere il camice da lavoro.

Dirigetevi verso il salone, offrite il sigaro a Washington e accendetelo con la pistola. Il sigaro: inevitabilmente esploderà, facendo perdere la dentiera a George. Dategli la dentiera-scherzo, e visto che batte i denti, finalmente verrà acceso il camino. Prendete il tappetino, salite in solaio, uscite dalla finestra, e utilizzatelo per tappare il camino.

Ora avrete finalmente via libera! Tornate nel salone, prendete il pennino d'oro e andate nella lavanderia. Prendete il secchio, e, dall'armadio, la spazzola. Quindi fate un salto in cucina, prendete l'olio, gli spaghetti e riempite il secchio con l'acqua della pompa. Uscite dalla locanda, mettete il sapone nel secchio pieno d'acqua e lavate il carro utilizzando la spazzola con l'acqua saponata: come sempre succede quando si lava la macchina, otterrete un bel temporale. Vedrete 'Ben' rientrare in casa per studiare nuovi piani per il suo aquilone. Ritornate verso il Cron-o-binetto e utilizzate la vernice rossa

http://www.oldgamesitalia.net/

Parlate con i giudici tre volte di fila ed invitateli ad esprimere i giudizi. Dopo avere vinto la gara andate in prigione, date l'invito alla guardia,spegnete il campo di forza e parlate con il capofamiglia. Uscite dal motel-prigione, utilizzate il Bubù-non-c'è-più sul buco nella staccionata, ed il gatto appena uscito dalla sua tana si tingerà di bianco e scapperà sul tetto. Utilizzate il topo di gomma con il gatto e catturatelo (mi ricorda un certo cane di Monkey 2...).
Tornate in cella, liberate il gatto e i tre prigionieri se la daranno a gambe, inseguiti dal tentacolo guardiano che finalmente si toglierà di torno. Andate quindi in cucina, utilizzate il criceto con il forno a microonde e vestitelo con il maglioncino. Salite al primo piano, entrate nella prima porta a sinistra e forzate il contenitore con l'apriscatole. Prendete il vino ormai diventato aceto e passatelo ad Hoagie.
Tornate al Cron-o-Binetto, utilizzate un capo della prolunga con la spina e l'altro con la finestra. Tornate nel Motel Maniacale, entrate nell'orologio e scendete nel laboratorio segreto. Inserite la prolunga nel generatore a criceto, ed utilizzandolo con il generatore, scoprirete che c'era un antifurto... Recuperate l'animale con l'aspirapolvere, quindi riutilizzatelo (questa volta non ci sono scherzi strani...) e tornate davanti al Cron-o-Binetto, pronti per tornare al presente!

segnatelo al Dr. Fred, che potrà così riparare la macchina del tempo. Già che ci siete, passate la maniglia dell'asta della bandiera a Laverne.
Chiedete, come al solito, alla guardia di poter andare al bagno, e raccogliete la manopola dal Cron-o-Binetto. Tornate in cella e dite nuovamente che state male (certo che sono proprio dei boccaloni !). Uscite dalla studio medico, salite sul tetto passando per il camino e, utilizzando la maniglia, prendete la bandiera-tentacolo. Indossandola, diventerete un perfetto tentacolo. Scendete e andate nella lavanderia, dove potrete prendere dalla lavatrice il maglione, decisamente più ristretto che all'epoca di Bernard. Ritornate nel salone e iscrivetevi al concorso di bellezza per umani; ora dovrete recuperare un esemplare della razza umana per vincere la gara: chi se non il Cugino Ted? Salite al primo piano, prendete il criceto dal congelatore, quindi entrate nella stanza centrale (quella con la "R"), raccogliete la prolunga, mettete il cartellino blu sulla mummia, infilatele i pattini, e datele una bella spinta; infine date lo scalpello a Bernard, con il quale dovrete tornare nel salone e squartare il clown, dentro cui troverete una macchinetta per le risate. Passatela subito a Laverne, insieme al vomito finto, la dentiera del cavallo, gli spaghetti, la forchetta, il topo di gomma, l'apriscatole ed il correttore (alcuni di questi oggetti potrebbe essere nell'inventario di Hoagie); controllando la vostra amica, salite al secondo piano, dove è iniziato il concorso di bellezza. Utilizzate il vomito finto con Harold il bello per farlo squalificare, quindi abbellite il Cugino Ted con gli spaghetti, che dovrete pettinare con la forchetta, la dentiera del cavallo e la scatola che ride.

Ora dovrete liberare Hoagie: scendete nel laboratorio e consegnate ad Edison l'olio, l'aceto e la penna placcata oro, e vi costruirà la tanto agognata Super Batteria; "prendetela in prestito", salite nella stanza di 'Ben' che, una volta consegnatogli il camice, potrà terminare il suo aquilone. Uscirete immediatamente a provarlo. Lo scienziato vi dirà di lanciarlo, ma, prima di mollarlo, attaccategli la batteria scarica. Quindi lasciate andare l'aquilone, che verrà colpito da un fulmine: raccogliete la batteria caduta ed utilizzatela con la spina del Cron-o-Binetto.
A questo punto i tre amici si riuniranno, ma, nella fretta di seguire nel passato il tentacolo malefico, entreranno insieme nello stesso Cron-o-Binetto.
Controllerete quindi Bernard-Hoagie-Laverne uniti in una forma alquanto strana. Ora il vecchio tentacolo comincerà ad inseguirvi tempestandovi di raggi riduttori (mmh, anche questo mi ricorda qualcosa...). Andate al primo piano e aprite la porta centrale, dove verrete scoperti e ridotti ai minimi termini. Passando attraverso la tana del topo, vi ritroverete nella stanza del Tentacolo Verde, dove, una volta tornati alle dimensioni normali, potrete prendere la palla da bowling. Scendete nel laboratorio ed utilizzate la palla da biliardo per abbattere i tentacoli, quindi cercate di spegnere la macchina inquinante. Parlate di nuovo con il vecchio tentacolo e convincetelo che in realtà lui odia solo il Dr. Fred. Il tentacolo si rimpicciolirà da solo con la propria arma tentando di sparare in fronte al Dr Fred, quindi non vi resterà altro da fare che spegnere la macchina inquinante per salvare il mondo!

http://www.oldgamesitalia.net/

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

euro bit international

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

SOUND BLASTER PRO
2 Giochi- 1CD ROM
Versione DE LUXE
L. 279.000

PERSONAL COMPUTER
DA L.700.000
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER 286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

SOFTWARE PER PC

Titolo		Prezzo
A- Train	L.	99.900
Aces of Pacific	L.	99.900
Air Commander	L.	89.000
Air-Land-Sea	L.	79.900
Alone In The Dark	L.	109.900
Another World	L.	79.900
Armour Geddon	L.	89.900
Ashes Of Empire	L.	99.900
Atac	L.	99.900
Campaign	L.	99.900
Car And Drive	L.	109.900
Civilization	L.	99.900
Darkland	L.	129.900
Daughter of Serpents	L.	99.900
DeluxeTrivial Pursuit	L.	79.900
Dick Tracy	L.	79.900
Disney Animation Studio	L.	289.900
Double Dragon III	L.	69.900
Dragon' s Lair 3	L.	99.900
Dyna Blaster	L.	79.900
Eye of the Beholder 2	L.	89.900
Eye of the Beholder 3	L.	109.900
Falcon 3	L.	109.900
F. 1 Grand Prix	L.	109.900
Goblins 2	L.	99.900
Inca	L.	109.900
Indiana Jones IV ADV.	L.	99.900
Indiana Jones IV ARC	L.	99.900
King Quest VI	L.	99.990
Nippon Safes	L.	79.900
Risky Woods	L.	79.900
Road & Track	L.	99.900
Robin Hood	L.	79.900
Roger Rabbit	L.	79.900
Rome AD 92	L.	109.900
Sim Ant	L.	99.900
Space Quest IV	L.	99.900
Star Control II	L.	99.900
Star Trek 25th Anniv.	L.	69.900
Stunt Island	L.	129.900
The Manager	L.	69.900
The Humans	L.	89.900
The Legend of Kyrandia	L.	99.900
Toyota Celica GT Rally	L.	69.900
3D Construction Kit 2.0	L.	99.900
3D World Tennis	L.	89.900
Ween - The Prophecy	L.	99.900
Wizkid	L.	59.900
Wrestle Mania	L.	79.900
WWF Europea	L.	49.900
Zyconix	L.	59.900

Tutto per : NEO-GEO, GAME BOY, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME GEAR

Titolo		Prezzo	Titolo		Prezzo
Ast Chess Tutor	L.	99.900	Carriers At War	L.	79.900
A Line in the Sand	L.	99.900	Chess Champion	L.	69.900
Air Combat	L.	79.900	Colossus	L.	79.900
Alcatraz	L.	79.900	Elvira II	L.	79.900
Birds of Prey	L.	99.900	Epic	L.	79.900

Joystick a partire da L. 29.900

Titolo		Prezzo	Titolo		Prezzo
Fascination	L.	69.900	Mamma ho perso l'aereo	L.	69.900
First Samurai	L.	79.900	Millenium	L.	79.900
Global Effect	L.	79.900	NFL	L.	79.900
Golf	L.	109.900	Pacific Island	L.	59.900
Great Naval Battle	L.	89.900	Power Monger	L.	79.900

Mouse a partire da L. 20.000

Titolo		Prezzo	Titolo		Prezzo
Putt Putt	L.	79.900	Star Legions	L.	79.900
Siege	L.	79.900	Super Tetris	L.	79.900
Sherlock Holmes	L.	99.900	The Games 92	L.	69.900
Simul Sports	L.	79.900	The Heroes of 357th	L.	69.900
Spring Break	L.	89.900	V for Victory	L.	99.900

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000 ulteriore sconto del 10%

Super Nintendo

TMNT Tornament Fighter	Street Fighter II Turbo
Jurassic Park	Goof Troop
Cool Spot	Plok
Rock'n Roll Racing	Art Of Fighting
Battle Toads	Fatal Fury II
Actrizer II	GP 1
SEngoku	Aereo The Acrobat
Super Mario All Star	Aladin
Asterix	Bunny
Mortal Kombat	Sunset Rider
Zombies	Super Pac-man

OFFERTE:

Titolo		Prezzo
Auster Litz	L.	20.000
Conflit Europe	L.	20.000
Dames Simulator	L.	39.000
Dylan Dog	L.	39.000
Goblins	L.	39.000
Grand Slam Bridge	L.	15.000
Grand Prix Circuit	L.	15.000
Fear Ghaile	L.	35.000
Football Manager	L.	25.000
Mad TV	L.	25.000
Night Shit	L.	25.000
Pop Up	L.	25.000
Seven Colors	L.	25.000
Star Glider	L.	20.000
Tourtles	L.	25.000

CD ROM:

Titolo		Prezzo
Beauty and the Beast	L.	149.000
CD Game Pack II	L.	149.000
Crystalia	L.	149.000
Enciclopedia Strutturata	L.	149.000
Ess Mega	L.	99.000
Fascination	L.	99.000
First Steps in English	L.	149.000
Guinness of Records	L.	149.000
Guy Spy	L.	149.000
Hot on CD	L.	149.000
Inca	L.	149.000
King Quest V	L.	149.000
Living Books	L.	149.000
Loom	L.	149.000
Manhole	L.	149.000
Monkey Island	L.	149.000
Mother Goose	L.	149.000
Putt Putt	L.	79.000
Secret Weapons	L.	149.000
Software Juke Box	L.	149.000
Ultima 1- 6	L.	149.000
Where is Carmen	L.	149.000
Wing Comm. 2 + U. Und	L.	149.000
Wrath of the Demon	L.	149.000

NOVITÀ:

Day of the Tentacle L. 116.000
Dracula L. 79.000
Flash Back L. 119.000
Greatzky Hockey 3 L. 130.000
V for Victory 2 L. 116.000
Patriot L. 98.000
Space Quest 5 L. 99.000
Street Fighter II L. 79.000
War Lords 2 L. 107.000
Wing Comm. Accademy L. 89.000

Neo Geo	*Game Boy*	*Game Gear*	*Mega Drive*	
Fatal Fury Special	Felix The Cat	Chuck Rock II	Aladin	Lost Viking
Samuray Shodown	Popeye II	Addams Family	Chuck Rock II	Shinobi III
Tree Count Bout	Jurassic Park	Robocop III	Street Fighter II Turbo	Devis Cup
Top Anter	Muhammad Ali Boxing	Jurassic Park	Landstalker	Ranger X
Blue's Journey II	Tiny Toons Adventure	Street Of Rage II	Mortal Combat	Wimbledon
Fatal Fury Special	Pinball Dreams		General Caos	Jurassic Park
	Super James Pond			

NEGOZI: SASSUOLO - Via Frescobaldi, 42 - 0536/871733 • CASTELFRANCO - Via Caravaggio, 8 - Tel. 059/925522

http://www.oldgamesitalia.net/

DA OGGI STUDIARE E' UN VERO

SBALLO

5 7 6 2 1 8 9 3

CON

ADAM NEL MONDO DEI NUMERI

Imparare la matematica sara' il piu' affascinante dei giochi nel quale tu sarai ADAM , l'alieno giunto dallo spazio in missione speciale. Il nostro eroe , assunte sembianze umane , viaggera' nel tempo per conoscere gli esseri umani e verra' coinvolto in entusiasmanti avventure. Mille pericoli lo minacceranno, ma lui sbaraglierà tutti i suoi nemici grazie alle sue conoscenze matematiche.

STUDIARE NON E' MAI STATO PIU' DIVERTENTE!

Su CD-ROM per MPC, CD-I , AMIGA CD32 ; disponibile nelle versioni ITALIANO ,FRANCESE , BRITISH ENGLISH e AMERICAN ENGLISH.

STUDIO Game

S T U D I O G A M E s.r.l
Centro Direzionale is. F/11 80143 Napoli
Tel. 081/7345118 - 5627106 - FAX 081/ 7345040

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST IN TIME

SECONDA PARTE

Concludiamo con questa seconda parte, la soluzione di Lost in Time della Coktel. La vostra eroina potrà risolvere anche quest'avventura grazie all'aiuto di Cristiano Esposito, Emanuele, Flaviano e Gianlodovico, e David, Maria, Maddalena e Valentina Grazzini.

GALEONE (1840)

Vi avevamo lasciati alle prese con Melkior, l'agente temporale legato nella stiva del Galeone nel 1840.

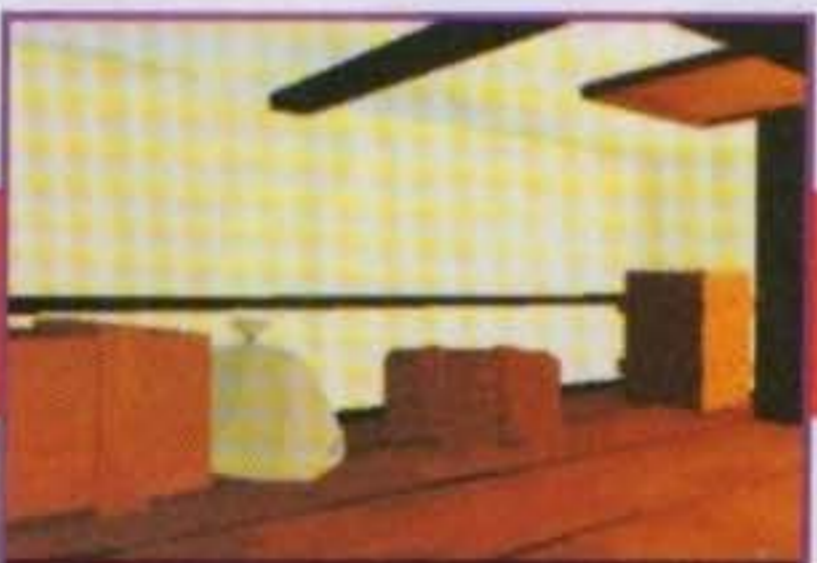
NEL PONTILE

Scambiate ancora quattro parole con Melkior, quindi tornate in fondo al pontile (dove si trova il pannello segreto) e prendete il **remo** nascosto vicino alle palle di cannone. Quindi scendete nella stiva e forzate il baule con il gancio: troverete un **vestito** e una **corda**. Risalite fino al pontile, prendete con le tenaglie l'unica **galloccia** estraibile (dalla rastrelliera di destra) legatela con la corda e unite il tutto al remo. Stortate il chiodo (se non l'avete già preso, lo troverete in fondo alla stiva, piantato sotto uno sgabello) con le tenaglie, quindi completate il vostro **uncino** fai-da-te attaccando il chiodo storto al remo. Avvicinatevi al cannone di destra, tirate l'occhiello con l'uncino, esaminate l'estremità, inserite il cavatappi nella fessura nel muro e fissate l'estremità della drizza (il cavo pendente) al cavatappi. Raggiungete poi le casse di contrabbando, esaminate la grata e recuperate il secchio, dove troverete un **rostro**, capace di tagliare le corde che imprigionano Melkior.

LA CABINA DEL CAPITANO

Melkior, dopo essere stato liberato, studierà un piano in combutta con il Secondo Ufficiale, e sarete rinchiusi nella cabina del Capitano. Andate sul balcone e prendete la **bandiera dei pirati**. Tornate dentro; esaminando la poltrona troverete una **chiave d'argento**. Andate in camera da letto, prendete gli **avanzi** dal piatto, i **sali** e la **scodella** dal comò. Ritornate nella sala centrale, appoggiate la scodella sotto il pappagallo (non si vede, ma la posizione è indicata proprio come "sotto il pappagallo") e versateci dentro i sali e l'acido. Andate in bagno, prendete la chiave da sotto il tappeto e utilizzatela per aprire il cassetto della scrivania, troverete un **kriss** e della **carta assorbente**. Quindi tornate nella stanza da letto, tagliate il tappeto con il kriss, aprite la botola e scendete.

L'UFFICIO

Tornate di nuovo nel corridoio, aprite con il passe-partout la Porta Estetica e vi ritroverete nell'ufficio del Capitano; aprite il cassetto del mobile e prendete l'**anello con punzone**, quindi spostate le tende in fondo alla stanza, prendete la **gabbia dorata** e metteteci dentro i resti di banana.

IL PONTE

Salite di nuovo, e tornate nella cantina. Cospargete il palo con la farina, quindi esaminatelo e inserite il cavatappi nell'orifizio, e potrete prendere la **chiave passe-partout**

Uscite, andate verso destra e entrate nella Riserva, dove, su uno scaffale, troverete un misterioso **flacone**.

NELLA STIVA

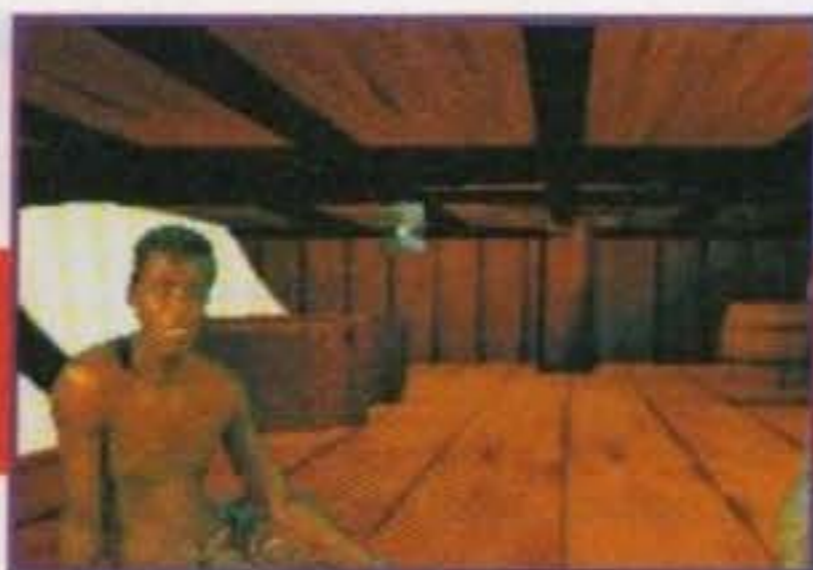
Arriverete sottocoperta: lasciate perdere le stanze laterali e dirigetevi verso la stiva: ritornate al baule (quello aperto con il gancio): utilizzando il kriss con la molla sul fondo, potrete trovare un **sacco di farina** e un **fazzoletto**. Salite fino al pontile e riprendetevi il cavatappi.

DI NUOVO NELLA CABINA DEL CAPITANO

Tornate nella Cabina del Capitano, passando per la Cantina: andate nel bagno e utilizzate l'anello con il punzone con l'impronta sul cassone e scoprirete un passaggio segreto verso il salotto. Esaminate il tavolino, prendete il **disco da 78 giri** e il **fonografo** nascosto dietro al mobile-bar. Tornate nella cabina, appoggiate la gabbia dorata sul tavolino sotto il quadro, e copritela con la bandiera non appena vi entra il pappagallo. Mettete poi il fonografo sul tavolo vicino al mobile, posizionate il 78 giri sul piatto e accendetelo con l'interruttore. Aprite l'armadio con la chiave d'argento, prendete la **chiave di ferro** custodita nello scrigno e andate in bagno. Imbevete il fazzoletto con il flacone, quindi utilizzatelo per pulire il lavabo: utilizzate la carta assorbente sul lavabo lucidato e scoprirete la combinazione della cassaforte. Tornate nella sala, spostate il quadro vicino alla gabbia e inserite la combinazione. Troverete una strana **scatola**, che può essere girata ed esaminata da diversi punti di vista. Ruotatela verso destra, quindi esaminate in alto e prendete la **chiavetta**. Ritornate alla posizione originale, esaminate prima in alto e poi al centro, e troverete un lucchetto, che dovrete aprire con la chiavetta. Dentro alla scatola troverete il **revolver** del Capitano. Prendete la gabbia e tornate al Pontile.

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PONTILE

Aprite lo scomparto segreto utilizzando lo straccio sull'anello, quindi mettete la gabbia nello scomparto e poi toglietela subito. Esaminate la botola, e utilizzate la chiave di ferro per aprire il lucchetto.

LA PRIGIONE DI YORUBA

Recuperate con la tenaglia il **ciondolo** magico dalla fessura nel pavimento e utilizzatelo sul revolver per metterlo in funzione. Sparate sulle catene di Yoruba, prendete la **balla di cotone** e appoggiatela sotto il palo. Tenete aperto lo scomparto segreto del palo con le tenaglie, e utilizzate l'uncino per far cadere una **bottiglia** sulla balla di fieno. Scollate l'etichetta della bottiglia con la spugna umida e consegnatela a Melkior per effettuare il trasporto spaziale.

L'ISOLA DI S. CRISTOBAR

Grazie al trasportatore spaziale di Melkior, arriverete sull'isola dove si nasconde il perfido Yarlath.

LA CASA DI DELIA

Prima di entrare, vi consiglio caldamente di salvare il gioco, perché basta agire con un po' di ritardo e l'avventura si concluderà prematuramente...
Bussate alla porta e, con un breve dialogo, convincerete Delia delle vostre buone intenzioni. Appena entrate, dovrete prendere il **libro magico**; quando Delia alza i tacchi per cercarlo, prendete lo **specchio** appoggiato sul tavolo e utilizzatelo sulla migale per farla scappare. Prendete poi il **vestito** e, quando la vostra ospite torna, il **filtro** d'amore.

LA CASA DI MAKANDAL

Bussate alla porta, quindi utilizzate la chiave con la gabbia per trovare il tesoro promesso a Makandal: inserite le **monete d'oro** nella fessura sulla porta, e finalmente potrete parlare con lo stregone, che vi affiderà una piccola missione.

LA SPIAGGIA

Appena finite di parlare con Melkior, prendete l'**HoloCom** dell'agente temporale. Recatevi quindi nell'interno dell'isola, verso le Cascate. Dopo che Makandal scompare oltre il passaggio segreto, parlate con Amilacr, il ragazzino nascosto dietro alla pianta. Prima di tutto, utilizzate il pappagallo sull'apertura, in modo da aprire il passaggio; utilizzate poi il cavatappi con la **noce di cocco**, estraete un po' di liquido con la pipetta e datelo all'Opossum; quindi consegnate il pappagallo ad Amilcar, che, in cambio, vi darà la **chiave** trattenuta dal pennuto.

LA CUCINA

Esaminate la culla, quindi prendete il **sacco** appoggiato sulla tavola e togliete i **fiori** contenuti in esso. Mettete qualche brace nel sacco e posizionatelo sullo sgabello vicino alla culla: appena vi entra il serpente, prendete il sacco e bruciatelo sul fuoco.
Apparirà, purtroppo, il perfido Yarlath, che inizierà a inseguirvi.

LA CASA DI MAKANDAL

Dopo aver parlato con Makandal, cliccate sulla finestra, quindi appoggiate sul tavolo l'HoloCom: grazie alla luce solare apparirà l'ologramma di Melkior, che spaventerà a sufficienza lo stregone indigeno. Versate il filtro nel bicchiere di Makandal, quindi aspettate che trangugi il vino. Scoprirete che lo stregone è alleato di Yarlath e che Melkior è stato nuovamente catturato. Dopo una serie di dialoghi, vi ritroverete all'entrata della proprietà. Andate da Delia, che vi regalerà un prezioso **invertitore**, quindi di nuovo da Makandal, che invece vi donerà un **privarole**. Utilizzando l'invertitore sul privarole, otterrete un filtro in grado di ridare la parola. Tornate da Serapion, all'entrata della proprietà, utilizzate il nuovo filtro su di lui e chiedetegli aiuto. Esaminate il cane, quindi, parlate una seconda volta con Serapion: riceverete un **sacco di sale**. Versando l'invertitore sul sale otterrete dello **zucchero**, che dovrete dare al cane per poter entrare nella proprietà.

IL PRECIPIZIO

Utilizzate subito il fiore su Yarlath, che cadrà nel burrone. E finalmente potrete godervi la vostra proprietà nel 1993!

http://www.oldgamesitalia.net/

LA TUA CONSOLE

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

SENSIBLE SOCCER

SNES • GAMEBOY • MEGADRIVE • MASTER SYSTEM

IL VERO CALCIO PER CONSOLE!

LE ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

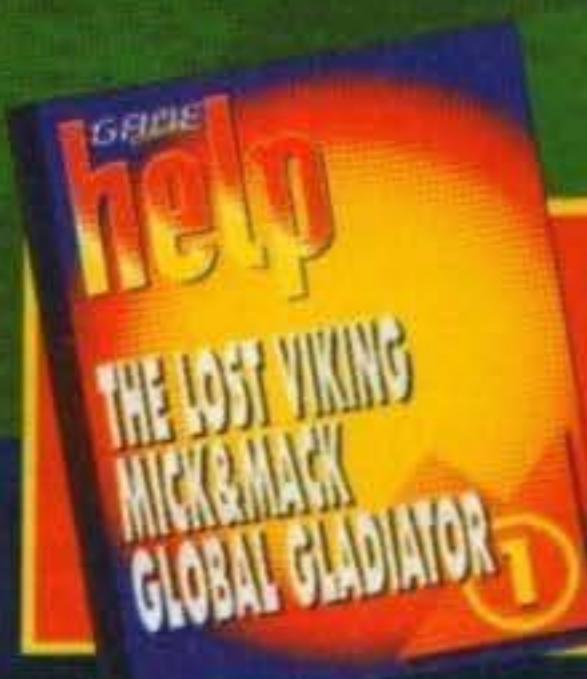
AERO THE ACRO-BAT

PAZZE EVOLUZIONI SU SNES E MEGA DRIVE

GUIDA AL SUPER NES

VALUTATI 120 GIOCHI

GAME help

THE LOST VIKING
MICK&MACK
GLOBAL GLADIATOR 1

INSERTO DA CONSERVARE! 32 PAGINE DI MAPPE E DI SOLUZIONI

ROBOCOP V TERMINATO

CHI VINCERÀ

• ALADDIN • THE 7th SAGA • DINOSAURS FOR HIRE
• ROCKY RODENT • UTOPIA • THUNDERHAWK
• COSMIC SPACEHEAD • F15 II • ART OF FIGHTING
• HOOK • LOST VIKINGS • ULTIMATE SOCCER • DRACULA

È IN EDICOLA IL NUMERO DI DICEMBRE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW OF THE COMET

Cthulhu turba le notti dei videogiocatori da molto tempo, visto che ben pochi sono riusciti a far tornare la pace a Illsmouth. Se non riuscite a scacciare Yog Sothoth, leggete questa soluzione e ringraziate gli intrepidi Lucio Burroni e Camucia Arezzo di Aretina, Paolo Canzoni Simone Di Perna di Roma, Andrea Pellegrino, Andrea Leli e Patrizio Silvestri che l'hanno spedita a tempo di record.

PRIMO GIORNO

All'inizio del vostro enigmatico soggiorno in Nuova Inghilterra, incontrerete il sindaco e il dottore di Illsmouth, che vi aspettano vicino a una lussuosa carrozza. Dopo i soliti convenevoli, salirete sul calesse e arriverete davanti alla casa del dottor Cobble (risposte consigliate: 2-1). Entrate nella vostra stanza e iniziate le vostre investigazioni leggendo sia il **telegramma**, appoggiato sulla scrivania, che il **diario**. È tempo di fare un giretto per la ridente (si fa per dire...) Illsmouth: prima di tutto, andate al General Store, dove potrete acquistare delle **lastre fotografiche**. Quindi dirigetevi verso il municipio (l'edifico con la bandiera americana), ed entrate dalla porta a sud. Leggete la targhetta della statua sul fondo (è un **indizio!**) e poi andate nella stanza successiva, dove troverete Jugg, l'archivista, che si rivelerà un ottimo alleato. Fate quattro chiacchiere con il vostro nuovo amico (risposte 1-2), esaminate il registro alle sue spalle, quindi riparlate di nuovo con Jugg (risposte 2-1) per scoprire chi quasi 70 anni prima aveva accompagnato Boleskine. Ritornate nella stanza della statua e aspettate qualche istante: quando l'archivista esce dal municipio, rientrate nella stanza degli archivi e prendete dagli armadi a muro sul fondo la **lente d'ingrandimento**. Dirigetevi verso la vecchia pescheria abbandonata; prendete la **scala di corda**, entrate nel fatiscente edificio e, parlando con Hambleton, scoprirete che il misterioso luogo che cercate si trova nella foresta che circonda il paese. Tornati davanti alla vostra casa, inoltratevi nella foresta dove dovrete cercare **una liana e tre rami**: nella prima schermata troverete subito uno dei rami, quindi andate ad ovest, nord e potrete raccogliere il secondo ramo; andate a sud, ovest, ovest, sud, dove troverete la liana, e infine sud, est, est, est, e potrete mettere le mani anche sull'ultimo ramo; se vi perdete, basta andare sempre verso destra per tornare in paese.

Andate ora a trovare Jugg nella sua abitazione; entrate, esaminate il fucile con la lente d'ingrandimento (un altro **indizio**), quindi raggiungete l'archivista nel suo studio per continuare il discorso iniziato nel Municipio.

Tornate quindi verso al vostro appartamento, passando però dalla piazza centrale del paese, dove troverete il sergente Baggs che sta insultando un gruppetto di zingari. Intervenite in loro difesa, guadagnandovi altri alleati, anche se Baggs vi caccerà in malo modo. Entrati in camera, prendete l'**alcool** e il **cotone** dal mobile in alto a sinistra, e il **disegno di Boleskine** che invece troverete nel baule. Utilizzate prima il cotone con l'alcool, quindi strofinate il disegno, che dovrete appoggiare sul tavolo. Tenendo a mente i due indizi trovati finora, dovrete individuare la posizione del Calvario indicato da Boleskine sulla cartina, tracciando una "X" rossa: la posizione corretta è sotto le lettere "CH" della costellazione Searcher, dove si trova un piccolo quadrato.

Andate quindi alla taverna del paese per cercare una guida che vi conduca al Calvario. Parlate prima con Bishop, e poi con Nathan Tyler, ma non accettate nessuna sua proposta. Uscite quando i due tipacci minacciano il ragazzo, prendete il **bastone** da terra e utilizzatelo per spolverar loro il cranio.

Accompagnate quindi la vittima dell'aggressione in farmacia, dove incontrerete Miss Matthews e suo padre, che cureranno il ragazzo. Il farmacista, venuto a conoscenza della vostra professione, metterà a vostra disposizione la camera oscura per sviluppare le foto. Scoprirete che Webster, il ragazzo che avete salvato, è disposto a guidarvi nella foresta (e a correggervi la mappa se avete sbagliato a tracciare la X). Tornate nella vostra camera, prendete **treppiede, macchina fotografica e obbiettivo**, quindi andate davanti al municipio, dove incontrerete la vostra guida. Se avete tracciato la croce nel punto giusto, a un certo punto Webster scapperà via, portando con se il treppiede. Oltrepassate il ponte in legno, fabbricate un treppiede di fortuna con i tre rami e la liana e posizionateci sopra la macchina fotografica con l'obbiettivo. Scartate le lastre fotografiche, inseritele nella macchina e scattate le foto. Andate poi nella schermata a destra e seguite il gattino, che vi rivelerà un passaggio nascosto. Esaminate il cespuglio e, quindi, superatelo. Potrete assistere a un'evocazione in perfetto stile lovecraftiano (spostatevi sulla destra per non essere scoperti), quindi prendete la **pergamena** e... gambe in spalla!

SECONDO GIORNO

Riaprendo gli occhi, scoprirete che la sera prima siete stati colpiti da un infarto, e che solo l'intervento del dottore vi ha salvato. Prendete la **ricetta** dalla scrivania, quindi, per evitare altri guai, fate subito un salto in farmacia. Consegnate la ricetta al farmacista, superate la porta a sinistra e prendete gli **otto reagenti** che si trovano sullo scaffale e sul mobiletto. Andate nella camera oscura, spegnete la luce e posizionate le lastre nella bacinella di sviluppo, dove dovrete versare Metolo, Idrochinone, Iposolfito di soda e Metabisolfito di potassio per svilupparle. Dopo esservi ripresi dal secondo infarto nel giro di dodici ore, andate all'ufficio postale, per spedire le restanti lastre. Uscite, raggiungete la casa di Jugg e seguite il tipo incappucciato che ne esce, fino al General Store. Entrate anche voi, e senza farvi notare troppo, prendete la **chiave** che lascia sul banco-

ne. Con questa chiave potrete entrare in casa di Jugg: prendete le **tre statuette** che troverete vicino alla scrivania, nel mobiletto e dentro la bacheca delle farfalle. Arrivati nello studio dell'archivista, esaminate prima di tutto l'angolo sinistro del tappeto, dove troverete una **chiave**; quindi prendete dalla libreria l'"Infanzia", "L'uomo che ride" e l'"Arte di esser nonno", e posizionate al loro posto le tre corrispondenti statuette (quella del bambino, dell'uomo e dell'anziano), ma non toccate gli altri libri. Arriverete in una stanza segreta, dove purtroppo Jugg giace agonizzante per terra. Parlategli e consegnategli la pergamena trovata la sera prima, quindi prendete il **messaggio** sulla scrivania e il **Necronomicon**, che dovrete aprire con la chiave trovata sotto il tappeto. Una volta letto il libro rimettetelo a posto, quindi uscite dalla casa. Tuttavia dovrete passare prima per la piazza, quindi davanti alla farmacia e poi dritti in casa vostra, per evitare di essere arrestati per l'omicidio di Jugg. Una volta arrivati tra le quattro pareti della vostra camera, potrete leggere il messaggio. Seguendo le indicazioni del messaggio stesso, dovrete andare all'ufficio postale e parlare con l'impiegata, difendendo gli indiani. Quindi aprite la porta a sinistra e andate nell'ufficio di Underhouse, uno studioso che potrà darvi una grosso aiuto. Uscite dall'ufficio postale, fiondatevi al General Store e comprate le **nuove lastre**, la **spilla** e il **medaglione**. Tornate dalle parti dell'ufficio postale e parlate con Miss Picot, che, in cambio del medaglione, vi presterà la **Bibbia**.

È giunto il momento di dare un'occhiata all'ufficio del sindaco; entrate quindi nel Municipio dall'ingresso principale e, parlando con l'impiegato, convincetelo che dovete fotografare Illsmouth dall'ufficio del primo cittadino (risposte 2-3-1).

Salite le scale e, una volta nell'ufficio, esaminate l'armadio e poi la cassaforte, che potrete aprire con la combinazione 3-4-5 (corrispondente all'Apocalisse, NdR). Dentro al portasigari custodito nella cassaforte, troverete un'importantissima **ricevuta**, mentre, leggendo il **diario del sindaco**, scoprirete degli inquietanti quanto raccapriccianti retroscena della ridente cittadina.

Tanto per cambiare, fate un salto all'ufficio po- [...] te ritirare il pacco destinato al sindaco, dentro cui troverete una **cappa di lana**, simile a quella indossata dall'assassino di Jugg. Nascondetevi dietro al pozzo per poter indossare la cappa di lana, quindi andate nella schermata a destra e superate le guardie rispondendo con un semplice "Grumph"!

Salite le scale, andate a destra (il personaggio si leverà la tunica), posizionatevi sotto la prima finestra, e lanciate la scala di corde. Una volta in cima al faro, date un'occhiata al disco sul muro, dove troverete un **paio di ali**, quindi esaminate la lampada e prendete la **candela**, che potrete accendere con la lente d'ingrandimento. Saldate le ali con la cera sciolta della candela, quindi, emulando Icaro, utilizzate le ali per fuggire e volare verso nuove avventure.

Atterrerete vicino al gruppo di zingari che avevate difeso dagli insulti di Baggs: fatevi predire il futuro da Lilith, quindi uscite dalla foresta e precipitatevi davanti alla farmacia, dove troverete Bishop, che, se convinto nel modo giusto (risposte 2-1), vi consegnerà la **chiave del cimitero**.

Entrate quindi nel cimitero, prendete la cordata dalla carriola parcheggiata vicino alla casetta, andate a sud, est, e troverete, vicino ad una croce, una sbarra di ferro. Andate a nord, e arriverete davanti alla cripta di Jonas: forzate il cancello con la sbarra di ferro, quindi utilizzate la corda per scendere nei sotterranei.

Seguite molto accuratamente questo percorso, per evitare di venire impalati, avvelenati o peggio: Andate a est e prendete il **cranio**, poi a ovest, evitando il pipistrello, e ancora a ovest, dove dovrete rasentare i muri per evitare i pali. Andate a nord, prendete il **secondo teschio** e tornate indietro fino alla stanza iniziale. Andate a nord, appoggiate i due teschi sui corrispondenti piedistalli, quindi superate la porta; evitate la botola invisibile al centro della stanza, andate a ovest, sud, e passate la pedana invisibile in basso, evitando ovviamente i famelici ragnetti. Tornate a nord, andate a ovest, quindi camminate su ogni pedana una volta sola, in modo da illuminarle tutte. Felici del vostro lavoro, andate a nord, est e scambiate le due statue, mettendo una al posto dell'altra. Andate verso nord, attraversate la stanza seguente, e quindi proseguite verso ovest, dove, evitando accuratamente i topi, dovrete camminare sulla pedana di pietra.

Ritornate ora sui vostri passi, andando tre volte a est (occhio al trabocchetto in quest'ultima), quattro a sud (botola, ragni e pipistrello), proseguite verso est, dove troverete un'altra banda di topi e un'altra pedana da azionare, e poi a ovest. Dirigetevi due volte a nord, poi a est, quindi sud, est, sud e ancora sud. Qui avvicinatevi al risucchio, finché non si apre una porta a ovest. Superate questa porta, azionate l'ennesima pedana, quindi ritornate a est, tre volte a nord e camminate su ogni pedana una sola volta. Proseguite andando a nord, ovest, nord, dove dovrete girare intorno all'altare tre volte per aprire la grata. Andate a est (vi consiglio caldamente di salvare), nord e, finalmente, sarete nella cripta nascosta dei Jonas, dove ovviamente vi aspetta papà Jonas, reso immortale e mutante dall'adorazione di Cthulhu. Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con Mr Allegria, acchiappate le **quattro statuine** e datevela a gambe. Il mostro vi inseguirà per tutta la cripta e ogni volta che entrerete in una stanza, dopo pochi attimi, ci salterà dentro, quindi evitate di stare vicini alle porte.Seguite questo percorso per mettervi in salvo: sud, ovest, sud, est, sud, sud, ovest, nord, ovest, nord, nord, ovest, ovest, sud, sud, ovest, sud, est, est, sud, sud e arrampicatevi come dei fulmini sulla corda. Bello spavento, vero? Per fortuna la mano che vi aiuta è quella della signora Webster, che vi condurrà nella propria casa per riprendervi. Qui troverete anche suo figlio, che vi riconsegnerà il **treppiede**. Dopo la sequenza animata, rispondete alla Webster che le famiglie maledette sono Arlington Tyler, Coldstone e Hambleton; quindi, esaminando il quadro a sinistra, troverete un **disegno**, parlatene con la signora e poi, guardandolo, scoprirete che le statuine dovranno essere poste su un pentacolo per avere effetto. Ora dovrete eliminare le quattro famiglie dannate che abitano in Illsmouth, utilizzando la giusta statuina e pronunciando l'invocazione corretta.

Recatevi quindi all'ufficio postale, poi andate a est, proseguite verso sud e sarete davanti a casa Tyler. Appena appare il capofamiglia, utilizzate la statua 1,

WILLI[…] COMPUTER CENTER

[…]e Point - Videogames - Sega - Nintendo - Accessori
☞ Sistemi MS DOS - Stampanti - Accessori
☞ Assistenza Tecnica Computer - TV - Video

BARI - Viale Unità D' Italia 67/71/79 - Tel. 080/5363579 - Fax 080/5574247

COMMODORE HOME COMPUTER

✓ NOVITA' DEL MESE ✓

Amiga CD 32 bit + 2 CD in omaggio L. 699.000

[...]t Scuola 64 - Registratore - Joystick - Copritastiera - Giochi	L.	230.000
[...]onitor Colori 1940 Commodore [...]r A1200 e A4000	L.	539.000
[...]onitor Colori Stereo per Amiga e [...]64 1084S Commodore	L.	398.000
[...]volini per Computer Telematik	L.	149.000
[...]niga 600 1MB - 10 giochi - [...]p. Mouse - 2 Joystick - Copritastiera	L.	499.000
[...]niga 600 1MB - Monitor Colori Stereo TV color - 2 Joystick 10 Giochi	L.	899.000
[...]niga 1200 Motorola 68020 14 Mhz [...]Mb RAM - 2 Joystick - 10 Giochi	L.	799.000

[...]SPANSIONI PER 500 E 600 ORIGINALI -

[...]spansione 512 Kb per A500	L.	80.000
[...]spansione 1 Mb per A500 Plu	L.	135.000
[...]spansione 1 Mb per A600	L.	145.000

VIDEOGIOCHI - SEGA - NINTENDO

[...]ga Master Sistem II Plus + [...]occo e Pistola	L.	179.900
[...]ga Mega Drive + Sonic + 2 Joystick	L.	289.900
[...]ga Game Gear + Gioco	L.	195.000
[...]per Nintendo 16 Bit + Gioco [...]Super Mario World " + Joystick	L.	390.000
[...]ssetta Super Scope con 6 Giochi + [...]zooka	L.	169.000
[...]ntendo + Gioco Super Mario	L.	199.000
[...]me Boy + Gioco	L.	129.900

SISTEMI MS - DOS COMPATIBILI

[...]mputer PC - AT 386 SX 33 Mhz - 1 Mb memoria [...]m - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 40 Mb - Sche[...] Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + [...]rallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 [...]ginale con manuale in italiano + [...]onitor Colori SVGA Philips L. 1.690.000

[...]mputer PC - AT 386 DX 40 Mhz - 4 Mb memoria [...]m - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Sche[...] Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + [...]rallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 [...]ginale con manuale in italiano + [...]onitor Colori SVGA Philips L. 1.790.000

[...]mputer PC - AT 486 DX 33 Mhz - Vesa Local [...]s - INTEL INSIDE - 4 Mb memoria Ram - 1 Dri[...] 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Scheda Video [...]GA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + Paralle[...]e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 originale [...]n manuale in italiano + [...]onitor Colori SVGA Philips L. 2.790.000

[...]mputer PC - AT 486 DX 2 66 Mhz - Vesa Local [...]s - INTEL INSIDE - 4 Mb memoria Ram - 1 Dri[...] 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Scheda Video [...]GA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + Paralle[...]e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 originale [...]n manuale in italiano + [...]onitor Colori SVGA Philips L. 3.480.000

ACCESSORI PER MS DOS

• Sound Expert Deluxe	L.	150.000
• Sound Blaster Pro2 Deluxe	L.	285.000
• Sound Blaster Pro 16 Bit	L.	399.000
• Sound Blaster Pro 16 Bit ASP	L.	499.000
• Sound Man 16 Bit Logitec	L.	269.000
• Ultra Sound 16 Bit Gravis	L.	360.000
• Video Blaster	L.	575.000
• TV Corder per Video Blaster	L.	369.000
• Sound Machine + joystick + casse	L.	270.000
• Scheda SVGA ET 4000 65 K colors	L.	200.000
• Scheda SVGA Cirrus 16 M colors	L.	270.000
• Scanner Genius B/N 256 Gray scale	L.	350.000
• Scanner Trust Colori	L.	459.000
• Vesa Local Bus Espandibile 2 Mb	L.	380.000
• Controller Local Bus Esp.16 Mb cache	L.	350.000

STAMPANTI

• Mannesmann Tally MT82 24 aghi	L.	490.000
• Panasonic KX - P2023 24 aghi	L.	580.000
• Panasonic KX - P1123 24 aghi	L.	540.000
• Panasonic KX - P2180 9 aghi col. opz.	L.	560.000
• Panasonic KX - P2124 24 aghi col.opz.	L.	850.000
• Panasonic KX - P2123 24 aghi col.opz.	L.	650.000
• Panasonic KX - PCK Kit Colore x P2123	L.	90.000
• Epson Stylus 800 Getto d'Inchiostro	L.	740.000
• Epson LQ - 1070 24 aghi 136 colonne	L.	1.190.000
• Epson Stylus 1000 Getto d'Inc. 136 col.	L.	1.250.000
• Epson LX - 100 9 aghi	L.	390.000
• Epson LQ - 100 24 aghi	L.	495.000
• Star LC - 20 9 aghi	L.	390.000
• Commodore MPS - 1270 Gett. d'Inc.	L.	299.000
• Commodore MPS - 1230 C 9 aghi	L.	299.000
• Commodore MPS - 1550 C 9 aghi	L.	299.000

DISTRIBUZIONE MONITOR PHILIPS

• 7 CM 5209 14 " 0,28 d.p. SVGA 1024 x 768 Autoscan	L.	569.0[...]
• Brillance 5279 14 " 0,28 d.p. SVGA 1024 x 768 - Autoscan - Low Emission	L.	629.0[...]
• Brillance 4270 14 " 0,28 d.p. SVGA 1024 x 768 Autoscan - Low Emission Stereo	L.	899.0[...]
• Brillance 8270 15 " 0,28 d.p. SVGA 1024 x 768 Autoscan - Low Emission Stereo	L.	1.140.0[...]
• Brillance4770 17 " 0,26 d.p. SVGA 1024 x 768 Autoscan - Low Emission Stereo	L.	1.599.0[...]
• Brillance 2799 20 " 0,31 d.p. SVGA 1280 x 1024 Autoscan - Low Emission	L.	2.700.0[...]

OFFERTISSIMA

IL PRODOTTO MULTIMEDIALE PHILIPS CD - I 210

OMAGGIO 4 CD

L. 990.000

VENDITE RATEAL[...] ANCHE A L. 40.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA

AUGURI

segue da pag 144

poggiate la statua stessa sul pentacolo appena apparso. Andate al municipio, poi proseguite verso nord e quindi a ovest, per arrivare davanti al fienile degli Arlington: usate la statua 2, pronunciate le sillabe "Rla-Gna-Has-Tep", mettete la statua sul pentacolo e avrete distrutto anche il secondo alleato di Yog Sothoth.
Ora tocca ai Coldstone: andate alla farmacia, poi a nord e a ovest. Qui usate la terza statua, pronunciate le sillabe "Nhg-Hlu-Khu-Wig", mettete la statua sul pentacolo e avrete eliminato anche il penultimo nemico. A questo punto dovrete togliere di mezzo gli Hambleton: andate davanti al General Store, prendete il pesce andato a male dalla spazzatura e utilizzatelo per attirare il gatto, che quindi potrete catturare. Andate davanti alla casa a destra di quella degli Hambleton, passando per il porto. Lanciate il felino contro il cane, subito dopo, correte verso est, facendo il giro, e arriverete a casa degli Hambleton.
Entrate e prendete la **lampada**, guardate nel cassetto e prendete la **rosa dei venti**, che dovrete collocare sul timone. Superate il passaggio segreto, mettete la lampada sul caminetto, stando molto attenti a non passare sulla pelle dell'orso, per aprire una seconda porta nascosta. Arrivati al secondo piano, esaminate la libreria, prendete il **libro sul rito magico**, esaminate due volte lo sportello sotto il telescopio dove troverete la **manovella**, che dovrete utilizzare sul telescopio stesso: spunteranno dal pavimento tre leve e voi dovrete esaminare solo quella più vicina. Posizionate la sfera che avete appena trovato sul quadro ed entrate nell'ennesimo passaggio segreto. Utilizzate subito la quarta ed ultima statuetta sul piedistallo, pronunciate le sillabe "Tho-Nya-Cht-Tur" e, purtroppo, verrete catturati. Non disperate, ma utilizzate un'altra volta la statuetta, eliminando così l'ultimo vostro avversario.

TERZO GIORNO

Dopo aver parlato con il dottor Cobble (risposta 1), leggete il messaggio e andate alla posta.
Parlate con l'impiegata e, quando arriva il sergente Baggs, invitatelo a parlare nella stanza superiore, insieme a Underhouse (risposta 1). Cercate di essere prudenti e lasciate che lo stesso Underhouse vi tolga d'impaccio, creandovi un alibi fasullo. Lo studioso, inoltre, vi darà anche interessanti consigli su come contattare il potente Natawanga.
Dirigetevi verso il porto, parlate con Bishop, forzate la porta con il **bastone** che si trova lì vicino, quindi aprite il lucchetto con la spilla. Dentro alla pescheria abbandonata, troverete il cadavere del povero Curtis,

troppo tempo, esaminate il focolare del camino e il pavimento sotto la finestra a sinistra, per trovare **arco e freccia**. Uscite e inoltratevi nella foresta, passando per l'entrata vicina alla vostra casa, andate ad ovest, ovest, ovest e infine a nord. Utilizzate la piuma sul tronco, e arriverete dallo stregone Natawanga: rispondete alle sue domande (risposte 2-1-3-1-3) e scoprirete altri particolari della vostra "missione". Uscite dalla foresta, dirigetevi verso il pozzo, scendete e buttate dentro l'acqua il barattolo di **colore magico**.
Andate due volte ad est prendete il **bidone d'acido** e quello **vuoto**, non toccando assolutamente gli altri due. Andate ancora a est, riempite il bidone vuoto con la nafta che si trova nella pozzanghera e prendete le **schegge di selce**.

Entrate nella stanza a sud, dove troverete il perfido Narackamous: per ucciderlo versate per terra la nafta, quindi incendiatela con la selce. Una volta circondato dalle fiamme, tirate con l'arco e, finalmente, avrete eliminate il vostro nemico più potente. Ma non è finita! Il fantasma di Lord Boleskine vi rivelerà che gli dèi di Cthulhu minacciano ancora Illsmouth e il resto dell'umanità, e che spetta solo a voi eliminare le "porte di accesso" di questi dèi malvagi. Raccogliete il **turchese**, **l'acquamarina** e la **farfalla** e riempite di nuovo di nafta il bidone vuoto. Uscite dal pozzo, recatevi al porto e parlate con Bishop (risposte 2-3-3-2). Una volta sbarcato sull'isola, esaminate la faccia di pietra e prendete lo **smeraldo** e il **rubino**, quindi ricomponete la figura sulla porta, facendo scorrere la terza colonna verso il basso per due volte, poi la quarta riga verso sinistra, la seconda colonna in basso e infine la terza riga a sinistra per due volte. Una volta dentro utilizzate il rubino sull'occhio destro della statua e l'acquamarina sulla quarta stella. Dopo aver incendiato il primo accesso, Lord Boleskine apparirà una seconda volta, per consegnarvi un magico **anello**. Utilizzate di nuovo la barca per raggiungere una seconda spiaggia, accendete la lanterna e entrate. Quando si esaurisce il carburante della lanterna, utilizzate il bidone con la nafta per rifornire la lampada e illuminare di nuovo la grotta. Dirigetevi una volta a ovest e poi a nord, evitando ovviamente i mostri rosa e blu, e scoprirete una stanza. Parlate con i Webster, quindi, molto velocemente, utilizzate lo smeraldo e il turchese sui due anelli e il bidone di acido sul rilievo del pavimento, dove troverete un **diamante**. Avvicinatevi al mostro lovecraftiano, indossate i due anelli e riuscirete a sconfiggere l'entità malvagia.. Uscite dalla stanza e andate a est: esaminando il muro a nord dell'entrata usata prima,troverete un passaggio segreto, che conduce al Calvario. Esaminate la farfalla e posizionate, nell'ordine, il cavalletto, la macchina fotografica, la farfalla, la lente d'ingrandimento e la lampada. Appena cadrà il **frammento di cometa**, raccoglietelo senza perdere tempo, e mettete la selce sulla pietra in alto a sinistra, l'acquamarina sulla pietra in basso a sinistra, il diamante in alto a destra e il frammento di cometa in basso a destra. Questi quattro oggetti, che simboleggiano i quattro elementi (terra, aria, fuoco e acqua) combinati tra loro scacceranno l'apparizione di Yog Sothoth!
La mattina successiva, andate al porto dove tutti gli abitanti superstiti di Illsmouth vi ringrazieranno, e potrete finalmente portare l'articolo dal vostro capo!

K box

Aaaayeah!!!

È uscita una nuova console tanto nessuno ci fa più caso i direttori delle riviste di videogiochi ormai passano il tempo a chiedersi quanto tempo dovremo aspettare per un 32-bit è già fuori e non li biasimo nel marasma di questo mercato che si morde la coda ma i gatti ne hanno nove e la atari ama i felini e poi chissenefrega il multimedia è arrivato chi l'ha visto chi cerca trova ma che brutto crash'n'burn get real non è il solo esce anche un sacco di roba per console che fa veramente pena ma sembra tutto così colorato e luccicante quanti capitali ci sono in gioco lei non può capire su the face gibson rinnega la realtà virtuale fa bene la brenda di beverly hills si sposa nel telefilm videogames killed the radio star meglio improvvisare che ponzare erasmo e poi l'ultimo dei nirvana è uguale a nevermind game over costa venticinque dollari ma è in sale a sedici come nightmares e dremscapes l'ultimo di stephen king racconti vecchi ho visto cose preziose in america che schifo anche le creature del buio ci deve essere un bug da qualche parte perché si impianta sempre al terzo livello mi manca qualche bit sono in ritardo o forse in anticipo per il mese prossimo che fine ha fatto il konix chi li ha visti i videogiochi della bibbia è inutile sottolineare che alla riscoperta della mente basica lo zen attribuisce un'importanza fondamentale è una pagina di gloria della nostra storia che non è mai stata scritta e non deve essere mai scritta voglio un gameboy a colori il dollaro a 1660 beavis & butthead il calciomercato autunnale altro che palle è una mia decisione poco casino i cervi non sono di questa terra

CONSOLES RULE!

Caro Matteo,

ti scrivo per dire la mia sul dibattito "computer vs console", che ormai ha raggiunto epiche proporzioni. Ho letto con vivo interesse le lettere riguardanti l'argomento e ho notato che nessuna ha messo in risalto un punto che io ritengo fondamentale.

Molti (quasi tutti) sostengono che le console si sono diffuse soprattutto grazie alla loro facilità d'uso (oddio, non che un Amiga sia poi così difficile da far funzionare...) e questo è sicuramente vero, ma la cosa che, più di tutte le altre, ha provocato il boom, è la migliore qualità dei giochi per console.

Infatti questi ultimi sono decisamente migliori di quelli per computer (a parte GdR e adventure, ma questo per mancanza di mezzi).

Prendete gli sparatutto: esiste, su Amiga o PC Pentium, uno shoot'em up che valga solo la metà di *Lords of Thunder*, *Alpha Mission 2*, *Thunderforce IV* o del mitico *Viewpoint*? No! Io sono sicuro che se *Project X*, il K-Parametro degli sparatutto per computer, venisse convertito per una qualsiasi console, farebbe la stessa fine di *Xenon 2*! Stessa musica per i platform: Amiga e PC possono opporre a *Super Mario*, *Sonic*, *PC Kid* un qualche concorrente di pari valore? No. *Silly Putty* e *SuperFrog* sono, a confronto dei rivali su console, dei giochi poco più che mediocri.

Dei picchiaduro è meglio non parlare: il tanto decantato *Body Blows* è una vera porcata, se paragonato a colossi della grandezza di *Fatal Fury Special*, *Samurai Showdown* e *SF2 Turbo*.

Quindi è ovvio che un salagiochista incallito preferisca le console ai computer: io stesso per avere dei giochi decenti ho preso lo SNES e il NEO GEO e vi posso assicurare che a livello di prestazioni tra il gioiello della grande "N" e l'Amiga c'è un abisso! Certo, i possessori di PC e di Amiga possono pavoneggiarsi con capolavori come *Goal!* (*Sensible Soccer* al rogo!), *Syndicate*, *Falcon 3.0*, *X-Wing*, *Return to Zork*, ma una buona parte di questi gioielli videoludici verranno molto presto convertiti per SNES e MD.

I computer riusciranno a rimanere a galla solo per due buoni motivi:

1) Su nessuna console vedremo mai giochi di ruolo del calibro di *Ultima VIII*, *Underworld 2* o *Return to Zork* (e sì, stavolta lo devo ammettere: il gioco è divertente come un'avventura testuale e ne ha lo stesso spessore!) e non c'è *Zelda III* o *Phantasy Star* che tenga: se confrontati con i giochi Origin, questi ultimi sono semplici, puerili e scontati.

2) Ci sarà sempre qualcuno che, come il sottoscritto non potrà mai rinunciare al piacere supremo della programmazione (domandone per il buon vecchio Paolo Paglianti: com'è gestita in *Unlimited Adventures* la struttura dei dialoghi? Identica a quella di *Pool of Radiance* e seguenti?)

(In UA il dialogo ha la stessa struttura di PoR e sequel: i personaggi possono dare informazioni sulla presenza di razze o professioni nella zona. Inoltre è possibile rispondere con il classico "OK" o "NO", o con una parola chiave scoperta nell'avventura. NdPaolo)

Concludendo, se vi interessa un simulatore di coin-op buttatevi a peso morto sulle console (e

http://www.oldgamesitalia.net/

magari sul Neo Geo), altrimenti comprate un bel Pentium: costa un cifra, ma è sicuramente il massimo, se riuscite a fare a meno di platform e compagnia.
Io comunque ritengo che la soluzione migliore sia averli tutti e due, Neo Geo e Pentium.
Greetings by,

Baron Marco Vallarino

Come la fai facile, Marco. Pentium e Neo Geo: d'accordo, accoppiata vincente, però i soldi per acquistare hardware e software (o hardware e hardware, parlando di Neo Geo), ce li dai tu, ok? Scherzi a parte, condivido la tesi secondo la quale l'attuale qualità dei videogiochi per console ha nettamente superato, in molti ambiti, la controparte per home e personal computer, il che certamente costituisce una delle ragioni del grande successo a livello mondiale delle console. I migliori spara-e-fuggi, platform, picchiaduro oggi disponibili per home computer non possono competere con quelli per console: gli esempi che fornisci sono eloquenti. La maestria dei programmatori nipponici è semplicemente fenomenale.
Viceversa, i migliori simulatori di volo, le migliori avventure, i giochi strategici sono alla portata solo dei computer (o meglio, dei PC), ma per apprezzarli appieno è spesso necessario investire cospicui capitali per un hardware in rapida evoluzione. Giochi del genere necessitano talvolta dell'utilizzo esteso della tastiera, il che li rende del tutto inconvertibili su una console. Per quanto riguarda le simulazioni sportive: il discorso è complesso. Fino a poco tempo fa le migliori simulazioni calcistiche sono apparse per home computer, ma il trend sembra destinato a cambiare, almeno per tre motivi fondamentali: il calcio in Giappone è diventato uno sport assai popolare, e le software house più importanti si sono buttate a capofitto nella realizzazione di giochi calcistici per console, taluni molto buoni (citiamo, ad esempio Virtual Soccer *della Hudson); secondo: l'esperienza dei programmatori europei in ambito console è ormai consolidata (*Sensible Soccer *su Mega Drive lo testimonia in maniera paradigmatica), terzo i mondiali di calcio in USA hanno risvegliato un certo interesse anche tra le software house americane, finora del tutto indifferenti verso il "soccer" (e* FIFA International Soccer *dell'EA per MD ne è la positiva conferma). Tennis e football sono magistralmente emulati dalle console, mentre per quanto riguarda le simulazioni di guida, il PC vince nettamente per realismo (vedi* Indy Car, F1 GP*), ma le console, in ambito leggermente diverso, potrebbero offrire analogo divertimento con titoli attesissimi come* FX Trax *(Nintendo, SNES),* Virtua Racing *(Sega, MD) e* Checkered Flag 2 *(Atari, Jaguar). Per quanto riguarda i GdR, ritengo che i paragoni tra i giochi Origin e i vari* Zelda *o* Phantasy Star *o* Y's *o* Final Fantasy Adventure*, ecc. siano semplicemente improponibili, dal momento che sono così diversi tra loro per struttura, grafica e stile da risultare incommensurabili. E ciò comunque non legittima la definizione di "puerile", "semplice" e "scontato" che attribuisci ai GdR per console. La "profondità" di un gioco come Zelda III (giudicato con un 99% su Game Power) non ha nulla a che invidiare, su un piano differente, rispetto alle migliori produzioni Origin. D'altra parte, va ricordato che l'originalità, il realismo e la complessità di certi titoli per computer spesso non trova alcuna rispondenza nei giochi per console, i quali sono stati creati apposta per soddisfare le esigenze di un pubblico interessato principalmente alla semplicità e all'immediatezza. Cosa di per sé, tutt'altro che negativa.*
Per concludere, una considerazione apparentemente inutile, ma nel contempo necessaria per evitare inutili polemiche: qui non si vuole affermare la superiorità delle console rispetto ai computer o viceversa. Si dice semplicemente che certi giochi sono meglio emulati da una piattaforma piuttosto che da un'altra. Tutto qui. Sapete come la penso: non esiste il sistema videoludico perfetto. Ritengo che console e computer siano necessariamente complementari.
Finanze permettendo.

NON C'È PIU' RELIGIONE

Caro Matteo,
ho appena finito di leggere il numero di Novembre di K e ho deciso di scriverti. La ragione è che sono rimasto colpito da alcune lettere riguardanti la pirateria: se devo essere onesto fino in fondo, mi sono cadute le braccia.
Perché, ti chiederai? Domanda lecita, lecitissima. Prima di risponderti vorrei dire che molte affermazioni contenute nelle suddette missive sono completamente sottoscrivibili, oltre che vere: è vero che i giochi originali sono TROPPO costosi (soprattutto se confrontati con i prezzi esteri); è vero che i servizi di corrispondenza e di distribuzione sono generalmente di bassa e a volte infima qualità, e che questa situazione tutto sommato sta bene a certi operatori, visto e considerato che non fanno NULLA per cambiarla; certo, tutto ciò è SACROSANTO e VERO.
Ma... c'è un ma.
Il ma consiste in questo: non accetto un discorso di questo tipo. "Siccome i giochi originali costano troppo li compro piratati". Eh, no, signori miei non ci siamo proprio! Chi ha detto che per forza bisogna comprare un gioco se non possiamo permettercelo? Caro Matteo, scusa, questa non è una paternale, né vuole essere una morale da supermarket. Forse è una deformazione datami dai miei studi di giurisprudenza, ma una simile mentalità è sbagliata in radice, e non è da ritenere meno grave perché applicata a dei "giochini".
Personalmente ho un sogno: possedere un DAT portatile. Orbene, tale gioiellino costa un milione e duecentomila lire. Ora come ora non me lo posso permettere, ma ciò non mi autorizza a fare ragionamenti del tipo "Visto che in negozio non posso comprarmelo, lo rubo o lo compro da un ricettatore".
Come? Esagero? Nossignori, proprio no! Comprare giochi piratati è rendersi complici di furto.
Leggo che molti lettori di Kappa, e più ancora di Game Power, vorrebbero diventare dei programmatori. Ma se tutti piratassero i giochi, quali guadagni potreste ricavare? Sareste contenti se vostro padre, programmatore di videogiochi, tornasse a casa una sera avvilito per aver perso il proprio lavoro causa la chiusura e il fallimento della società in cui lavora, perché tale società non riusciva a vendere abbastanza pur producendo prodotti validi? Ci sono già stati vari esempi a proposito, vero Matteo?
Ragazzi: produrre un gioco impegna capitali e persone anche per anni. È giusto che vengano gratificati autori e società che hanno rischiato.
Fuck the piracy.
Fuck the pirates.
Tuo,

Luca Maggiolini

P.S.
Ho visto *Crash'N'Burn* per 3DO: che delusione! Per tre anni di sviluppo mi sembra pochino. We'll see.

Mi sento di sottoscrivere al 100% i contenuti di questa missiva, il cui tema centrale coincide perfettamente con alcune argomentazioni che io stesso ho evidenziato in passato. Sono contento di non essere solo in questa battaglia che, almeno in Italia, sembra persa in partenza. E non importa se questo significa che dovrò sorbirmi le solite quintalate di lettere di protesta, minacce e insulti vari degli pseudo-pirati italioti che si vantano delle prodezze di crackaggio e degli scaffali che si piegano sotto il peso dei bulk blu. La pirateria non ha scuse, ovviamente, ma la mentalità contorta di una buonissima parte degli italiani fatica a comprenderlo. Il problema è che non importa a nessuno se piratare sia legale o meno, morale o meno. Si pirata, e ci si vanta perfino, massì: gente allegra, il ciel ti aiuta. L'italiano medio è quello che passa davanti agli altri in coda perché è "furbo", che non dà lo scontrino, perché a pagare le tasse sono sempre i soliti "fessi", che non rispetta i semafori, che butta la carta per terra, che fuma dove non dovrebbe. Siamo sempre stati corrotti nel midollo: viviamo in un paese rappresentato da un numero aberrante di criminali, e questo perché, in nuce, lo siamo anche noi, nel nostro piccolo, quando allunghiamo il centone mensile al pirata di fiducia. Non vale nemmeno la pena di prendersela, sono parole al vento.
Everybody knows (Concrete Blonde).

BUY ITALIAN?

Me I'm waiting so patiently lying on the floor
I'm just tryin' to do my jigsaw puzzle
Before it rains anymore
(Rolling Stones, Jigsaw Puzzle)

Caro MBF,
ma si può sapere quando arriva 'sta benedetta rivoluzione? Ormai sono mesi che tutti annunciano la rivoluzione che dovrebbe cambiare radicalmente il nostro modo di percepire il mondo, e invece anche quest'anno Mike Bongiorno verrà scongelato per condurre una nuova (?) edizione della Ruota della Fortuna. Mah. Mi sembra che nel caso dei CD-ROM stia accadendo l'inverso di quello che è successo per i sedici bit. I primi, pur essendo unanimemente considerati la più efficiente memoria di massa mai concepita, continuano, una volta immessi sul mercato, a tradursi in ridicoli fiaschi commerciali, mentre i secondi, che tutti consideravano inutili e costosi giocattoloni, sono diventati standard nel giro di una notte. La prevista esplosione del settore videoludico pare rinviata a data da destinarsi. Al momento attuale tutto tace. In mezzo a tutta questa dubbia tranquillità c'è tuttavia una cosa che mi lascia perplessa:

Continua a pagina 152

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

4 GIOCHI MASTER SYSTEM
L. 99.900
4 GIOCHI NINTENDO
L. 99.900
3 GIOCHI MEGA DRIVE
L. 99.900
3 GIOCHI GAME BOY
L. 99.900
3 GIOCHI GAME GEAR
L. 99.900

GAME BOY L. 89.900

E TANTI ALTRI TITOLI A PREZZI STREPITOSI!!!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPENTENZA DEI PROPRIETARI

Segue da pagina 150

il fatto che qui in Italia i videogiochi siano ancora un tabù, nonostante il resto del mondo ricco abbia da tempo rotto il ghiaccio con i media più popolari, guadagnandosi addirittura la copertina di Time (Trip si sarà dovuto ipotecare anche i calzini per pagarla). Questa calma prima della (inevitabile, visti i capitali investiti) tempesta mi insospettisce. Più che un reale disinteresse - le riviste di economia continuano a insistere sul travaso di capitali e di manager dal cinema all'industria multimediale (*concordo: su periodici quali The Economist o Businness Week, le analisi economiche del neo-nato settore del multimedia costituiscono uno spazio consolidato, NdMBF*) - mi sembra che si stia cercando di tenere calme le acque mentre si intesse anche per il mercato dei videogiochi la stessa struttura protezionistica che le majors italiane, sotto la falsa bandiera della difesa del "Made in Italy" praticano da sempre nell'industria discografica e che permette ai sopracitati signori di fare profitti enormi minimizzando ogni eventuale rischio.

La genialità è infatti difficile da controllare: i Guns'n'Roses comportano al loro management tutta una serie di problemi che gli 883, anonimi epigoni dei Righeira, non si sognerebbero mai di dare e Cecchetto ai suoi nervi ci tiene. Ben coscienti di operare in una nazione di telecomandati, incapaci di intendere o volere nulla che gli sia stato ordinato dai media, dette majors non si limitano a soffocare la creatività locale, ma anche a importare la stupidità altrui. Da nessuna parte il Karaoke ha fatto tanti danni: solo noi abbiamo fatto sentire gli idioti di Beverly Hills come delle vere stars. Siamo oggettivamente la pattumiera mediale del globo. Tutte le stelle cadenti del mutevole cielo del villaggio globale sanno che, quando si mette male, possono venire in Italia e garantirsi un tenore di vita più che decente sparando tre o quattro cazzate in uno dei mille ridondanti talk-show che ci perseguitano a ogni ora del giorno e della notte. Il cimitero dei calciatori rintronati non è che la punta dell'iceberg.

Mi spiacerebbe che un media con tali potenzialità creative sprofondasse in un eterno riciclarsi. Ancora di più mi spiacerebbe che tutta la creatività dei programmatori italiani venisse sacrificata sull'altare del "genere che vende". Talvolta mi imbatto in recensioni che esaltano del mediocre software nostrano con uno stile così forzatamente enfatizzato che in confronto perfino i fondi su Tomba di Cannavò sembrano propaganda esterofila. Non promette molto bene. Ormai a livello tecnico, i programmatori italiani non sono secondi a nessuno, almeno in Europa, e sono sicuro che anche le idee non mancano. Però, al solo pensiero che la *creme* del software italiano è costituita dall'encefalogramma piatto delle avventure Simulmondo, non posso che rabbrividire. Certo, anche la Ocean vendeva copie su copie dei loro ignobili tie-in multievento per merito esclusivo del nome famoso che sponsorizzava il gioco, ma non c'era di che essere orgogliosi. Meglio restare un mercato "neglible" che soffocati da programmi inutili che prima ci sommergono completamente con una marea di idiozie e poi, una volta prosciugati dalla necessaria spinta pubblicitaria, si dileguano lasciandoci solo la sensazione di essere stati presi per il (beeep) un'altra volta. Dallo sfasciacarrozze c'è un'infinità di automobili, ma non è che ci si diverta molto.

20Th Century Boy

P.S.
La notizia dei guai finanziari di "Wild" Bill Stealey fa riflettere. Un'altra vittima dei tagli alle spese militari imposti dall'amministrazione Clinton?

Programmatori italiani? Er... Saremmo ai livelli qualitativi analoghi di Delphine, Team 17 o Renegade? No, sorry, non lo credo affatto. Fino a oggi abbiamo realizzato tutt'al più dei giochini "carini" e niente di più. F17 Challenge *è un buon budget (ricordo che in patria un titolo "economico" viene venduto a 39900), e il resto?* Bomber Bob? Clik Clak? Top Wrestling? Nathan Never? *Obiettivamente parlando, ho visto di meglio. Anche di peggio, certo, ma non è questo il punto. Come giustificazione (o scusa?) si dice sempre che la programmazione italiana è solo all'inizio. Peccato che lo si ripeta da almeno quattro anni, puntualmente. Siamo praticamente nel 1994 e nessun titolo italiano si è mai meritato la copertina di Kappa. Lascia perdere le recensioni dei giochi italiani: sono assolutamente inaffidabili: contestare un prodotto "made in Italy" e dire che è una mezza porcata porta, nella migliori delle ipotesi, a una scomunica papale. Sottolinei che è meglio salvaguardare la creatività italiana dall'altare del "si vende". Di per sé, nemmeno malvagio come proposito, ma, toglimi una curiosità: in cosa consisterebbe la creatività italiana? Parliamo di prodotti concreti, prego, non di progetti astratti. Spero che gli Holodream confermino il buon inizio, ma intanto sto mettendo i soldi da parte per un nuovo gioco targato Maxis. Per quanto riguarda la rivoluzione multimediale: aspetto ancora l'opera totale. Forse sono un pazzo illuso. Per adesso mi accontento di Strauss (Also Sprach Zarathustra).*

NON L'HO ASSAGGIATO, MA NON MI PIACE

Caro MBF,
scrivo la mia opinione in merito al dibattito sulle avventure aperto da Marco Vallarino.

Premetto che ho giocato quasi tutte le avventure grafiche prodotte dalla LucasArts e che le ho trovate curate, coinvolgenti e molto divertenti (specialmente i mitici *Zak McKracken* e *Monkey Island*).

Sono però completamente d'accordo con Marco quando dice che le avventure non si sono evolute, anzi, direi che si sono infossate in un circolo vizioso di grafica, sonoro e megabyte. Riflettete su una cosa: perché secondo voi il classico sistema di input testuale è "superato"?

Molti risponderanno che le avventure odierne sono più immediate. Errore! Non sono più immediate, sono infinitamente più semplici (tanto a renderle più difficili ci pensano i programmatori con quintali di enigmi assurdi, vero Sierra?).

Vi basti pensare che ho impiegato due settimane per completare *Larry* in versione parser, e solo quattro ore a completare la versione in VGA con la nuova, stupida interfaccia grafica.

Non riuscite a vedere la differenza che sta nell'osservare una pur bella schermata e nel leggere una descrizione romanzata della stessa stanza? Allora è vero che andiamo verso una completa degradazione di tutto ciò che è intellettuale, poetico e romantico. Stiamo assistendo al trionfo dell'apparenza sulla profondità. Come dire che quantità è meglio di qualità. E qui mi tornano in mente le parole di Tim Chaney, da voi intervistato sul numero 49, che, parlando di *The 7th Guest* diceva "Quello di cui ci sarà bisogno in futuro saranno musicisti, grafici, esperti di animazione... I programmatori rivestiranno un'importanza minore, voglio dire che i programmi saranno molto incentrati sull'aspetto grafico. *The 7th Guest* vanta l'equivalente di 3000 dischetti di materiale grafico e solo 17K di codice".

Bravo! E te ne vanti pure? Ma vi rendete conto?

E infatti *7th Guest* si è rivelato un'enorme orgia di grafica e sonoro, farcita di stupidi enigmi per ragazzi deficienti: è questo il futuro? Spero proprio di no, altrimenti sarà meglio rispolverare il glorioso C64 e caricare il mitico *Zork*, che, pur essendo ormai datato, vanta ancora un parser a dir poco favoloso e una trama da best seller.

Non credo che i timidi tentativi della Legend andranno a buon frutto, dal momento che le avventure che produce sono, ahimè, una tenue ombra di ciò che furono *Zork*, *The Hobbit*, *The Pawn*, *The Guild of Thieves*, *Fish* e *Corruption*. Cosa vuoi che ti dica, Marco? Le avventure VERE (e per vere intendo quelle testuali) certo non torneranno, ma sappi che non sei il solo a piangere la mitica Infocom (non l'ho visto, ma *Return to Zork* non mi convince), la Magnetic Scrolls o la Level 9.

Invito tutti gli avventurieri a farsi sentire e a gridare a piena voce la propria rabbia.

Malinconicamente,

Sir Biss alias Paolo Maroncelli

Ho letto con interesse le tue considerazioni, ma il finale mi ha fatto imbestialire. La frase che sintetizza tutto il tuo pensiero è questa "Return to Zork, non l'ho visto, ma non mi convince". *È il tipico ragionamento di chi ritiene che il passato sia necessariamente meglio del presente e del futuro, in ogni caso.*

Un ragionamento di chi ha la mente non chiusa, ma serrata. Di chi dice che un libro è noioso senza averlo letto. La parola scritta sarà sostituita gradualmente dall'immagine? A parte il fatto che si tratta di una previsione e come tale va presa con le pinze, perché saltare subito alle conclusioni che la poesia, la creatività e il romanticismo sono ormai morti? The 7th Guest *è un costoso demo poco giocabile. È un non-gioco. Siamo tutti d'accordo. Perfino le riviste del settore, il che è un avvenimento che ha del soprannaturale. Chi l'ha detto che* The 7th Guest *è il futuro? Tim Chaney? Bella forza, poteva forse dire che il suo prodotto più ambizioso è in realtà meno interattivo di Pac-Man? Non cominciate delle crociate inutili ("gridate la vostra rabbia"... Ma chi ti obbliga a comprare giochi noiosi? Il mercato è libero, concorrenziale, capitalistico), perché non ne vale semplicemente la pena.*

Le avventure di oggi sono più facili di quelle del passato? È ovvio: la longevità si scontra con gli interessi delle software house: prima si finisce un gioco, prima si compra il seguito. E vai di osanna.

DIBATTITO SENSIBLE SOCCER-GOAL IN PILLOLE

In alto, Goal 1.1 ha anche la coppa... Il solito rip-off stile Anco...
Sopra, *Sensible World Soccer* è una realtà, e *Sensi 2* lo sarà presto!

Pochi giochi hanno suscitato un simile pandemonio. I fan dei due giochi hanno ancora qualcosa da aggiungere ai dibattiti precedenti, almeno a giudicare dal numero di lettere ricevute, ancora una volta imponente. Quella che segue è una breve summa degli argomenti che ricorrono nelle varie missive. Mi riservo dal commentare dal momento che ho già espresso più volte il mio pensiero.

I BUG (o presunti tali) di GOAL

"Vorrei ribattere ad alcune affermazioni dei lettori di Capri, che rivolgono a *Goal* una serie di critiche incentrate su difetti del tutto irrisori. Sicuramente non hanno acquistato il gioco originale, quindi la loro polemica è del tutto inutile. Alla domanda "a cosa servono i tempi supplementari se non è possibile giocare la coppa?", rispondo che sono utilissimi nel caso di una partita amichevole. Inoltre, l'affermazione per cui una formazione impostata durante il campionato scompare quando si ricarica il gioco, è assolutamente falsa. L'opzione "compila squadre" permette di impostare una squadra e tattiche: ovviamente è necessario salvare"

Er Principe direttamente dalla Curva Sud

"Anche il primo *Kick Off* era pieno di bug: per esempio i giocatori 4 e 9 erano incredibilmente veloci e tirando dal centro dell'area quasi sempre il portiere prendeva un "liscio". Ma non fu criticato così aspramente, e fu seguito da un gioco incredibilmente migliorato (per i tempi), quindi le critiche odierne ci sembrano esagerate e premature"

Mark & Spencer (Napoli)

L'INGIOCABILITA' (o presunta tale) di GOAL

"Non capisco come Cyber Max '78 possa ritenere ingiocabile *Goal* utilizzato con la visuale alta. Io gioco solo con quella, e ti assicuro che la giocabilità, anziché esserne sminuita, è assai migliorata. Si possono realizzare incredibili dribbling, la visione di gioco è più ampia (vedendo i giocatori avversari approssimarsi permette di pianificare con cura le azioni di gioco). Azioni manovrate e serie di passaggi, anche di prima, sono fattibili dopo qualche ora di allenamento"

Matthias '78

"È errato definire *Goal* ingiocabile, se ci si allena bene, e questo lo diciamo ai critici con poca esperienza, si può notare un netto miglioramento del controllo di palla rispetto a *Kick Off 2* e a *Sensible*."

Mark & Spencer (Roma)

I VERI PREGI DI GOAL

"Ma avete visto i dribbling "alla Maradona" di *Goal*? Erano del tutto impossibili in *Sensible*, anche con joystick costosi e sofisticati. Il gioco di Dino Dini presenta una maggiore varietà nel realizzare una rete a differenza di *Sensible*, che utilizzava schemi "limitati" e alla lunga risultava noioso e monotono.
Accelerazioni e decelerazioni dei giocatori in campo (ritenute poco rivelanti ai fini del gioco da qualcuno) aggiungono a *Goal* un maggior realismo rispetto a *Sensible*. Il controllo di palla risulta eccezionalmente realistico, mentre nel gioco dei Sensible, anche dopo mesi di pratica, la palla sgusciava via con troppa facilità. Questo difetto si poteva parzialmente risolvere solo con l'ausilio di un joystick particolarmente "sensibile" e sofisticato"

Francesco Sorrentino (Napoli)

"Il tocco di palla è reso ineguagliabile dalle rovesciate, dagli stop di petto e dai colpi di testa. *Goal* è molto più realistico di *Sensible*: in quest'ultimo i giocatori si buttano a "zucchetta" per colpire la palla... Dove si è mai vista una cosa del genere?"

Ien

I VERI DIFETTI DI GOAL

"È vero, i giocatori sono tutti bianchi di carnagione e manca il "tiro al volo" (assente anche in *Sensible*, comunque) che si effettua senza far rimbalzare per terra la palla, ma "coordinandosi" in modo perfetto con essa. Mancano insomma i veri tiri di collo pieno".

Francesco Sorrentino (Napoli)

"*Goal* è piuttosto incompleto per quanto riguarda le coppe. Inoltre devo dire che non sono d'accordo con Minini e Rossetti per quanto riguarda l'argomento "tattiche": in entrambi i casi (*Sensi* e *Goal*) non è possibile impostare tattiche personali, tuttavia nel gioco di Dini le squadre possono essere meglio organizzate grazie ai parametri presenti"

Matthias '78

I DIFETTI DI SENSIBLE

"Giudico inverosimile che qualche lettore ritenga veramente che *Sensible* sia più giocabile di *Goal*. A mio parere qui si cerca la polemica per forza, per essere pubblicati. Gli sprite di *Goal* sono un'altra cosa rispetto a quelli di *Sensi*, in cui le panchine si trovano ora a destra, ora a sinistra, le leghe sono fin troppo semplici anche per bambini di quattro anni, i giocatori pattinano sul campo, il gioco non permette uno straccio di dribbling, dal limite si segna sempre portieri sono scarsissimi, l'effetto che si dà al pall è del tutto irrealistico (...)"

Emilio (B

ULTERIORI POLEMICHE

"Ciò che mi ha colpito leggendo la posta di que mese (ottobre '93, NdR), è stata la lettera di Leor do Marconi che ha dato il via a uno scannarsi c Matteo Bittanti in termini non poco sull'assurdo, che inducono il lettore a profonde riflessioni su me viene considerato un suo giudizio, su quanto redazione si voglia fare partecipare il lettore (meno zero) e sul tono totalitario ed assolutista usato Matteo riguardo ai K-Parametri.
Mi chiedo se i parametri che K distribuisce ogni m se siano oro colato, per cui tutti noi ci dobbiamo at nere senza fiatare, oppure sono valori dati da poc eletti in redazione che detengono il potere. (...)
Il rispondere a qualcuno con frasi tipo "non cambi remo il K-Parametro perché ci piace un sacco e rit niamo le critiche esagerate..." mi sembra una cosa quanto infantile per una rivista al primo posto in It lia quanto a serietà, completezza e soprattutto profe sionalità. Perché non scrivere "se ti va è così, altr menti puoi leggerti altre riviste", il concetto mi pa identico. Per non parlare poi degli attacchi alle mot vazioni mosse da Leonardo Marconi riguardo la pall che attraversa i cartelloni pubblicitari: allo stesso mo do potremo dire che in *F1 Gran Prix* se le macchine in caso di collisione con i muretti ai bordi della pista passassero indenni dall'altra parte, non ci sarebb niente di male, o che sul mio aereo (*FS 5.0*) andare un'altezza di -10 metri (sottosuolo) non è poi cos grave, purtroppo non accade nella realtà, ma ciò trascurabile."

Ferrari Robert

Non mi sento di accettare le tue critiche. Forse non ha letto con attenzione la mia replica alle osservazioni d Leonardo Marconi a proposito di Goal, *che cominciav con un rilassato "mi trovo d'accordo con Leonardo su a cuni punti, meno sugli altri": questo non lo chiam "scannarsi". Volevo mettere in evidenza l'assurdità d molte delle critiche al gioco di Dini: ormai (e molti letto hanno espresso considerazioni analoghe) sembra quas che si voglia demolire* Goal *per il gusto di criticare, anch con argomentazioni risibili, tra cui l'attraversamento (presunto tale) dei cartelloni pubblicitari. E non capisco paragone che proponi con* F1 GP *e* FS 5.0*: stiamo par lando di* Goal, *non di* F1 Gran Prix. *Infine, avevo con cluso il dibattito apparso sul numero di Ottobre con u democratico "A questo punto, gente, va a gusti", per cu le accuse di totalitarismo mi sembrano del tutto fuori po sto. Se ho dato quell'impressione, me ne dispiaccio, m non era mia intenzione. L'accusa di assolutismo dei K Parametri proprio non regge: a mettere in dubbio l'atten dibilità e il valore dei parametri è stato proprio il sotto scritto insieme ad alcuni lettori (vedi K-Box giugno 1993 pagina 125, replica ad Antonio Vallarino, e sul numer di Luglio-Agosto è stata pubblicato il contributo di Luc Maggiolini sul tema, "Quando i Parà diventano metri") A risentirci.*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ANGOLO DEL Tecnico

L'argomento più frequente delle lettere che ricevo è la programmazione di videogiochi, con quesiti generici riguardanti i linguaggi, le tecniche e i tool di sviluppo, che possono trovare posto sulle pagine di K, e altri più precisi e specifici che non avrebbe senso pubblicare dal momento che interesserebbero e sarebbero compresi da un numero limitatissimo di persone. Ancora una volta mi vedo costretto a indirizzare queste persone a BBK, che è a tutti gli effetti un'estensione della posta di K, per la precisione all'area programmatori. Lasciate messaggi ad altri utenti, magari andando a rileggervi i messaggi pubblici precedenti, e non resterete senza risposta. A questo proposito vorrei lanciare un appello: per "conversazioni" su argomenti di interesse generale evitate, se possibile, di lasciare messaggi "privati" impedendo così agli altri utenti la lettura di informazioni interessanti.

Caro Alessandro, non so se il mio problema potrà essere affrontato nel tuo angolo (non è infatti un problema tecnico) ma sarei veramente grato se tu mi dessi un consiglio su come creare (o meglio programmare) un gioco per PC. Mi sono diplomato due anni fa in informatica e ho imparato abbastanza bene i linguaggi Basic, Pascal, C e Assembler, ma non ho la più pallida idea di dove mettere le mani per il codice di un videogioco. Naturalmente non pretendo che tu dedichi la tua rubrica alla programmazione assembler (è impossibile!) ma sarei veramente felice se tu mi consigliassi dei testi con cui imparare a buttar giù qualche riga di codice adatta a un videogame. Vorrei inoltre sapere con quali programmi grafici vengono disegnati gli sprite e i fondali, e se è possibile impiegare file in formato LBM (*Deluxe Paint 2*) o PCX. Sperando in una tua risposta, colgo l'occasione per salutare te e tutta la redazione di K.

Luciano Ricci, Ancona

Purtroppo la programmazione "scolastica" è ben diversa da quella di un videogioco: un perito informatico ha a disposizione gli strumenti per affrontare con successo la programmazione di un software gestionale, un data base, un applicativo di vario genere, ma non ha alcuna esperienza utile per il settore videoludico. I giochi, non dobbiamo dimenticarlo, sono tra le applicazioni più stressanti per una macchina, soprattutto se si tratta di un PC che non è nato per questo tipo di software. Non c'è bisogno che ti spieghi che Basic e Pascal non sono assolutamente adatti, mentre il C potrebbe essere utilizzato per giochi di strategia, wargame e avventure che probabilmente sarebbero fin da ora alla tua portata. Stendi un progetto dettagliato, disegna i particolari grafici con un qualsiasi editor e lanciati nell'avventura. Se invece sei interessato alla programmazione di arcade non puoi esimerti dall'utilizzare l'Assembler, mentre io non posso esimermi dal farti i miei migliori auguri. Si tratta purtroppo di un compito ingrato, non esiste nessun testo che potrebbe effettivamente aiutarti e difficilmente ce la potresti fare da solo. In fondo avresti più possibilità di sfondare con un buon puzzle o un'avventura in italiano piuttosto che con uno shoot'em'up che non potrebbe essere per forza di cose all'altezza di quelli presenti sul mercato. Per quanto riguarda editor e formati grafici puoi scegliere nella massima libertà. Starà poi a te gestire le routine per l'utilizzo dei file creati. A livello professionale, comunque, Deluxe Paint *resta il più diffuso.*

Su K di Settembre appare un succulento articolo, curato da MBF e Derek Dela Fuente (veramente intramontabile, quest'ultimo, in questo K53), riguardo l'ultimo gioiellino della Commodore: l'Amiga CD^{32}. Come gli stessi redattori affermano, le caratteristiche tecniche dell'A CD^{32} "sono analoghe, per non dire identiche, a quelle [...] del finora poco sfruttato A1200". La domanda, soprattutto a chi possiede l'A1200, sorge spontanea: è possibile collegare un CD (magari prodotto dalla stessa Commodore) all'A1200, come una normale periferica, per renderlo compatibile all'A CD^{32}? Nella speranza di non aver scritto una delle mie solite boiate, passo alla seconda domanda: l'Amiga 1200 è un computer quasi perfetto . Il "quasi" è riferito a quei piccoli difetti di cui ormai tutti sono a conoscenza. Il più risaputo è l'incompatibilità con circa il 40% del software ludico in commercio, percentuale che, d'altronde, diminuisce col passare del tempo. Un difetto di gran lunga meno discusso (anzi, per quel che ne so sono il primo a parlarne), la cui conoscenza è forse ristretta ai soli possessori dell'A1200, riguarda principalmente il campo musicale: alcuni giorni seguenti all'acquisto del mio nuovo gioiellino ho caricato (senza riscontrare alcun problema di incompatibilità) il diffusissimo programma musicale *Sonix* e ho scelto uno strumento per comporre qualche melodia direttamente da tastiera; ho premuto quindi due tasti di una stessa ottava per ascoltare l'accordo e indovinate che cosa sento? Niente, silenzio assoluto. Calma gente... Il problema non si pone digitando una nota alla volta, bensì solo premendo due o più tasti contemporaneamente ma, cosa alquanto strana, della stessa riga della tastiera... Ovviamente altri tentativi sono stati fatti disabilitando la "cache" e caricando un programma che emula il Kickstart 1.3, ma tutto è risultato vano. Ora, dopo tutta questa pappardella, la domanda che pongo ad Alessandro Cattelan non può che essere la seguente: perché viviamo?... OK, ok , sto scherzando! Dunque, qual è la causa di questa deficienza (che per quel che mi riguarda, pesa molto più del difetto a cui ho precedentemente accennato), e c'è un modo per eliminarla?

Biagio Didona, Scalea (CS)

La Commodore ha già previsto un kit di espansione per il 1200 comprendente lettore CD-ROM da 300 Kb/s di transfer rate e coprocessori aggiuntivi. L'Amiga CD^{32}, infatti, non è semplicemente un A1200 con CD, ma può contare su un chip custom che si occupa della planar pixel conversion. Per quanto riguarda il tuo problema musicale, ti ricordo che il 1200 è basato su un chipset aggiornato rispetto alle vecchie serie 500/2000/3000 e che utilizza un sistema operativo decisamente diverso. Inoltre la CPU 68000 è stata sostituita con un più recente 68020 con un clock doppio. Se consideri che Sonix 2.0 *nacque per la versione 1.2 del Kickstart/Workbench mentre sulla tua macchina è installato il 3.0 capisci che pretendere il funzionamento completo del software è piuttosto eccessivo. Mi stupisco anzi che tu riesca a caricarlo. Comunque è bello vedere come le vie dell'incompatibilità siano infinite. (Già, perché viviamo?)*

http://www.oldgamesitalia.net/

BBK

LA BBS DI KAPPA

Non sapete che cosa regalare al vostro fidanzato per Natale? Un pigiamino con le paperette? Un portapeperoncino tascabile? Un diavolo di tasmania di pelouche.
Forse preferirebbe un bell'abbonamento a BBK.

Superati, almeno speriamo, i problemi di gioventù che non possono mancare in un sistema come BBK, ci avviamo ad affrontare il periodo natalizio con oltre 2600 utenti. Un ottimo traguardo che ci permette di garantire un afflusso piuttosto copioso di file nelle singole aree.
Tra le più gettonate troviamo quelle classiche contenenti immagini, moduli sonori, e pubblico dominio, con un indice di gradimento in salita per file MIDI ed area programmatori.
Ricordiamo che gli abbonati avranno accesso alle aree gestite direttamente dalla redazione, contenenti demo inviati direttamente dalle principali software house, trucchi e soluzioni di giochi, ed un filo diretto con i redattori di K. Inoltre sono disponibili patch per i giochi più diffusi, altrimenti irreperibili se non contattando direttamente le software house.
Da questo numero su K verrà segnalata all'interno delle recensioni la presenza del demo relativo in BBS, se questo sarà disponibile al momento di andare in stampa.
Ricordiamo che la BBS è in italiano, con comandi intuitivi e immediati e aiuto in linea facilmente accessibile. L'abbonamento annuale, che da diritto a 60 minuti di collegamento al giorno, al download gratuito dei file contenuti nella BBS e l'accesso alle aree dedicate agli abbonati, è di 50.000 lire annue.
Se siete interessati ritagliate o fotocopiate il tagliando presente in fondo alla pagina, compilatelo, allegate assegno bancario, vaglia postale di lit. 50.000 intestato a Studio VIT s.n.c. o attestazione di pagamento su Conto Corrente Postale n. 26190207 e spedite tutto in busta chiusa a:
BBK Studio Vit
Via Aosta, 2 - 20155 - MILANO
Per accelerare i tempi potreste inviare un fax con l'attestazione di pagamento al numero 02-33104726

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK.
Allego al presente tagliando

❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

❑ *Versamento su Conto Corrente Postale n° 26190207 intestato a Studio Vit snc*

nome .... *cognome* ....

indirizzo ....

.... *tel.* ....

....

Ti interessa diventare cosysop?

BBK è un sistema molto articolato che richiede un controllo particolarmente frequente e attento sull'afflusso dei file e sul controllo dei messaggi pubblici. La figura del cosysop è quella del supervisore di area, del moderatore e animatore di "conferenze", del pasdaran del file coperto da copyright.
Se pensate di avere il know-how necessario e se siete convinti di poter rispettare l'impegno (senza alcuna remunerazione chiaramente) potete lasciare un messaggio in BBS a Shark, Incal o Gorman, possibilmente indicando età, professione, titolo di studio e interessi specifici. Per alcune aree potrebbe esserci anche più di un cosysop, per cui non lasciatevi scoraggiare.

I NUMERI DI BBK

I più fanatici saranno curiosi di conoscere i dettagli della BBS. Eccoli accontentati. BBK gira su:
Amiga 3000 Tower
con 10 Mb di RAM
Seriale quadrupla
Memoria di massa:
1 HD Quantum 100 Mb +
+1 HD Micropolis 1,2 Gb
Modem: 5 USRobotics 16800 baud dual standard, quattro dei quali collegati ad una linea a ricerca automatica (02-58105803) ed uno su linea privata per uso interno.
Software di gestione:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDE

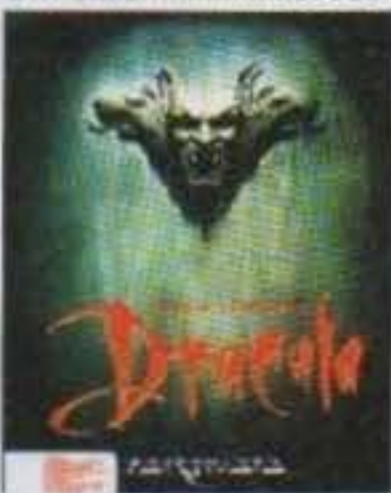
MS-DOS

Titolo Lire

Simulazione/ Adventure

A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific 99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander 89900
Airbus A320 99900

Tactical Operation S.K.

Alone in the dark... 109900
Amazon 119900
Ancien. art of Sky.. 129900
Another World 79900
Ashes of Empire...... 99900
ATAC 99900
AV8B Harrier Ass.... 99900
B17 Fling Fortess.... 99900
Battle chess 400 99900
Birds of prey 109900
Campaign 89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M..... 59900
Civilization 99900

Dracula

Comanche Max O. 119900
Comanche Data ....
Cruise for a Corps.. 79900

Dark sun

Dark Half 89900
Darklands 129900
Day of Tentacle 119900
Dominium 109900
Dragons L. 3 99900
Dune 79900
Dune II 89900
Dylan dog 79900
Dyna Blaster 79900
Elvira 2 89900
Empire 69900
Eye of Beholder II ... 69900
Eye of beholder III ....
F1 Grand Prix 109900
F117 Night 89900
F15 Strike eagle 3. 109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination 59900
Goblins 2 79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle 99900
Gunship 2000 89900
Gunship 2000 data . 69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900

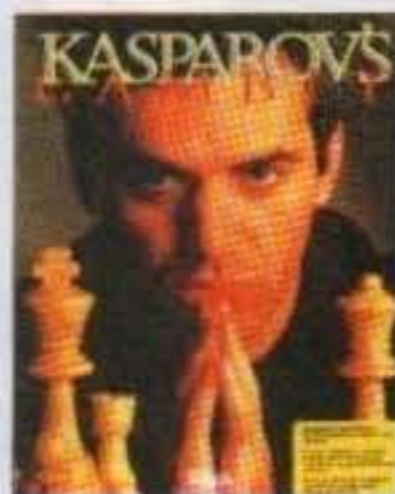
Birds of Pray

Harpoon battle s.3... 49900
Harpoon battle s.4... 49900
Harpoon scen.edit... 49900

Day of tentacle

Harrier jump jet 109900
Hook 69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade..... 79900
Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. .. 69900
KGB 89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II 99900

ELITE II

Legend of kyrandia . 89900
Legend of valour ... 109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion 79900
Mantis 129900
Mario is missing 99900
Might & Magic IV ... 119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 ....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars 119900
Police quest 109900
Populous II 99900
Power monger 89900
Quest of Glory 3 99900
Red baron data d. ... 79900
Rex nebular 119900
Rome ad92 89900
Slide invernali 79900
Sherlock holmes ... 109900

Kasparov's Gambit

Shuttle 99900
Sim Ant 89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV 99900
Space quest V 119900
Special Forces 99900
Star control II 99900
Star Treck 99900
Strike commander . 129900
Stunt island 129900
Supership 59900
Supertetris 89900
Task Force 129900
Test Drive III 89900
Tex Willer 79900
The manager 79900
The summoning 89900
Ultima IV 129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld . 129900
Ultima underworld2 129900

Seal Team

V for Victory 109900
V for Victory II 109900
Veil of darkness 119900
Waxworks 89900
Willy beamish 99900
Wing Commander2 . 99900
X-Wing 129900
World tennis champ 79900
Yeager air comb. 79900

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II 24900
Go for gold 24900
Golden axe 24900
Knight force 24900
Indy last crusade 24900
Italia 90 24900
Microprose Soccer .. 24900
Murder 24900
Out run 24900
Panza kick boxer 24900
Pinball magic 24900
Pitfighter 24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2 24900
Savage 24900
Starglider 2 24900

PIRATEER

Streetfighter 24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

1st Chess tutor 99900
American tail 89900
Arma letale 3 49900
Catch 'em 49900
Cool World 49900
Cover Girl poker 69900
Crazy cars 3 69900
Double dragon 3 49900
Espana games 92 ... 69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King 99900
Gazza II 39900
Gods 49900
Home Alone 2 89900
Humans 59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. . 89900
Leeds United 49900
Lemmings 2 89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket 79900
Nicky Boom 79900
Putt Putt 89900
Robocop 3 79900
Simpson 49900
Sleepwalker 49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge .. 79900
Super Cauldron 49900

SYNDACATE

Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United .. 29900
Pro tennis tour 29900

CD ROM PC

Cristalia 89000
Eric the unredy 99900
Eye of beholder III ... 99900

GOAL

Faschination 89000
Great nav. Battle ... 119900
Humans I + II ....
Inca 134000
Indiana Jones 89000
Jurassic Park 79900
King Quest VI 129900
Laura bow 2 109900
Legend of kyrandia 119900
Leis.Suit Larry VI .... Nov
Loom 89000
Motor Stars .... Nov
Protostar 89900
Putt Putt 89000
Ringworld 109900
Sherlock holmes .... Nov
Star Trek 2 .... Nov
T.F.X. .... Nov
The Lawnmower man . Nov
The 7 Guest 199000
Tornado .... Nov
Winter Super Sport ..... Nov
WolfPack .... Nov
Wing commander II 143000
Wing com.& Ultima 143000

Virtual Pilot

MACH 1

Quickjoy m5

Analog Plus

PC Top Star

Gravis Pad

Mach 2

ALEX® Mail Service

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

Servizio di vendita per Corrispondenza

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

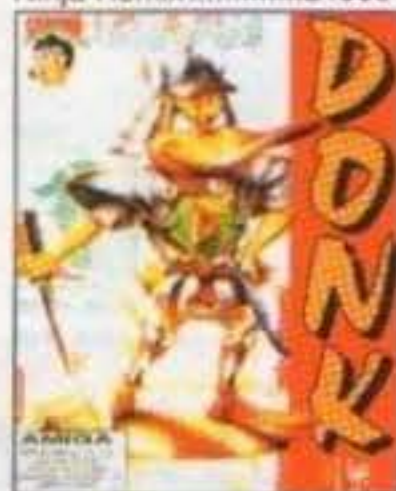
http://www.oldgamesitalia.net/

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

AMIGA

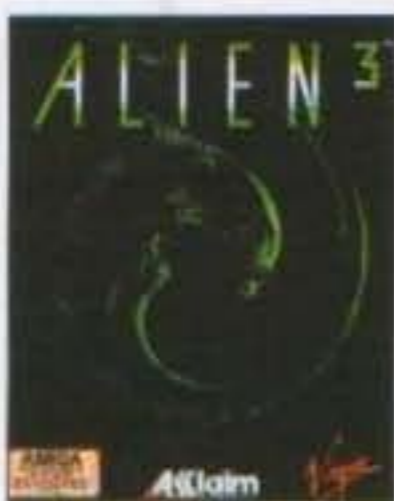
Titolo	Lire

Budget

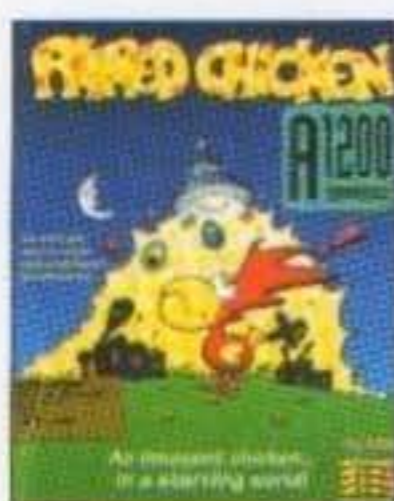
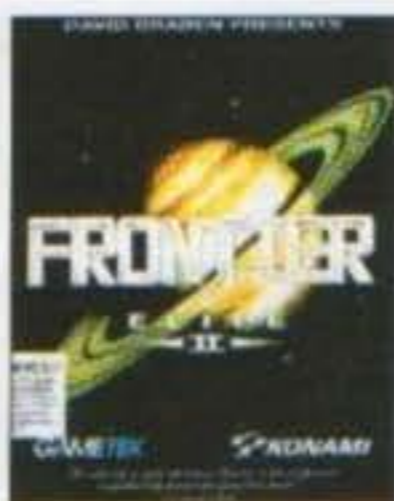
Boxing manager 24900
Bubble bobble 24900
Carrier command..... 24900
Crazy cars II 24900
Flimbo's Quest 24900
Gazza super socc. .. 24900
Ghouls'n Ghosts...... 24900
Go for gold.............. 24900
Golden axe 24900
J.k Squash............... 24900
Knight Force 24900
Microprose soccer ... 24900
Murder 24900
Ninja Remix 24900

DONK

Out run Europa........ 24900
Panza Kick boxer 24900
Prince of persia 24900
Pro tennis tour 24900
Raimbow island 24900
RBI 2 24900
Rick dangerous 2 24900
Robocop 2 24900
RVF Honda.............. 24900
S.Monaco GP 24900
Savage 24900
Strider 2................... 24900
Terminator 2............ 24900
Turrican II 24900

Arcade/Azione

Addams family 39900
Body blows 69900
California Games II .. 39900
Cattivik..................... 49900
Chaos engine 59900
Cool World............... 49900
Dribbling 49900
Euro football C......... 49900
Euro Soccer............. 49900
Extasy...................... 59900
Fire & Ice 49900
Fire Force 49900
Humans 59900
Joe &mac 49900
Liverpool.................. 49900
Leeds united............ 49900
Lemmings 2............. 69900
Lion Heart................ 59900

ALIEN 3

COMBAT AIR PATROL

Lords of time............ 49900
Nicky boom.............. 69900
Nigel mansel............ 59900
Nigel mansel A1200 69900
No second prize 59900
Parasol stars 39900
Piracy 69900
Retee!....................... 39900
Robocop 3 59900
Road rash 59900
Roger rabbit.............. 69900
Sensible Soc.r 92/93 69900
Simpsons.................. 39900
Sleepwalker.............. 39900
Sleepwalker A1200 . 49900
Smash 49900
Street Fighter II........ 59900
Striker 59900
Super frog................ 79900
Titus the fox............. 49900
The acquatic game .. 59900

Syndacate

ELITE 2

Troddlers 49900
Trolls........................ 49900
Universal monsters .. 39900
Waxworks................. 89900
Winter Sport 92 49900
Wizkid....................... 39900
Wreastling WWf II 49900
Zool 49900
Zool A1200 59900

Simulazione

Advantage tennis..... 69900
Air land e sea 79900
Airbus A320............. 99900
Alcatraz 59900
Ashes of empire 99900
A-Train...................... 99900
AV8B Harrier Ass. ... 89900
B17 Fling fortess ... 109900
Battle of brittain 69900
Bill's tomato game ... 59900
Birds of prey 69900
Black cript................ 79900
Campaign 79900
Castles 69900
Centurion.................. 59900
Chaos engine 59900
Civilization 89900
Cruise for a corpse .. 59900
Dylan dog 69900
Dark qeen................. 89900
Dyna blaster 69900
Dragons lair III 89900
Elvira 2 79900
Fascination.............. 59900
Gobliins 49900
Gobliins 2 69900
Grand Prix 99900
Gunship 2000 59900
Harpoon 1.2.1.......... 79900
Harpoon batt. set 3 .. 49900
Harpoon batt set 4 ... 49900
Harpoon Scen.ed. ... 49900
Hook 59900
Indiana J. arcade..... 59900
Indiana J fate of a. 109900
Int.sport challenge ... 59900
KGB.......................... 79900
King Quest V 99900
Kid gloves II............. 59900
Legend of Kyrandia . 89900

Jurassic Park

Legend of Valur 109900
Loom 69900
Lotus III.................... 59900
Lords of ring 59900
Lure of templess...... 69900
Monkey island 69900
Monkey island 2 109900
Pool 69900
Populous II 79900
Populous world ed... 49900
Power monger 69900
Power monger data . 49900
Sfide invernali.......... 79900
Sim earth 89900

RETE 2

Steel Empire............ 69900
Stratego.................... 59900
Supertetris 79900
Sword of twilight 49900
Tex willer 69900
The bards tale 3 79900
The Carl Lewis 69900
The manager 79900
Tracon II 69900
Ween 79900

TITOLI AMIGA CD 32

Trolls........................ 69900
Surf Ninjas............... 69900
Winter super sport ... 69900
Humans I/II 69900
Zool 69900
Lotus trilogy 69900
James pond 2.......... 69900
Sensible Soccer 93 . 69900
Jurassic Park........... 69900
Sleepwalker............. 69900

Servizio AIR

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO SU RICHIESTA.

E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.

AMIGA CD 32

Caratteristiche tecniche:
Processore: Motorola 68EC020 14Mhz.
Memoria: 2Mb Ram 32 bit, 1Mb Rom
Uscite: RFAntenna, Videocomp., SVHS, 2 Uscite Stereo
Porte: 2 Joypad, Epansione MPEG FMV, Tastiera Cuffia

L.699.000

Mega Star | Super Charger | Super Star | Analog Plus | Bat Handle | Sting-Ray

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX® Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/